

Федеральное агентство по образованию
ГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»
Исторический факультет
Кафедра теории и методики обучения истории

**Развитие коммуникативных умений учащихся старших
классов посредством игровых технологий на уроках истории**

Выпускная квалификационная работа

Допущена к защите
Зав. кафедрой _____
«___» _____ 20 __ г.

Руководитель ОПОП

Исполнитель:
Добротворская
Анастасия Евгеньевна
студентка V курса
невного отделени

Научный руководитель:
И.Л. Бахтина, к.и.н доц.

Екатеринбург, 2017

Содержание

Введение	3
Глава 1. Коммуникативные умения учащихся старшей школы	8
1.1. Коммуникативная культура учащихся старшей школы на уроках истории.....	8
1.2. Коммуникативная и интерактивная стороны общения на уроках истории.....	16
Глава 2. Деловая игра как одна из разновидностей игровых технологий.....	27
2.1. Понятие и сущность игры и игровых технологий на уроках истории.....	27
2.2. Понятие «деловая игра», ее назначение и организация на уроках истории.....	32
2.3. Развитие коммуникативных умений в процессе деловой игры по истории.....	45
Заключение.....	53
Библиография.....	56
Словарь терминов и понятий.....	63
Приложение	65

Введение

Применение нетрадиционных форм обучения школьников является необходимым условием деятельности учителя истории и обществознания в настоящее время. В своей деятельности их применяет практически каждый современный учитель. Это связано, на наш взгляд, с поиском эффективных решений образовательно-воспитательных задач в условиях ограниченного количества предметных часов и усиление самостоятельной творческо-поисковой деятельности школьников. Обсуждение широкого круга вопросов на уроках истории и обществознания невозможно без приобретения учащимися опыта ведения диалога и дискуссии, приобщения к творческой деятельности, коммуникативных умений и способности к моделированию ситуаций. По мнению О.М. Губоренко: «...арсенал форм современного учителя истории должен не только обновляться под влиянием усиливающейся роли личности учащегося в обучении, но и трансформироваться в сторону необычных, игровых форм преподнесения учебного материала» [28, с.22].

В современной школе всё больше внимания уделяется развитию коммуникативных навыков учащихся. Согласно концепции модернизации российского образования, одним из приоритетов образовательной политики является отработка системы специализированной подготовки в старших классах общеобразовательной школы, ориентированной на индивидуализацию обучения и социализацию обучающихся, в том числе с учётом реальных потребностей рынка труда. Общеобразовательная школа должна формировать целостную систему универсальных знаний, умений, навыков, а также опыт самостоятельной деятельности и личной ответственности обучающихся, т. е. ключевые компетенции, определяющие современное качество содержания образования.

В целях создания необходимых условий достижения нового, современного качества общего образования планируется создать в системе профессиональной ориентации условия для психологической поддержки молодёжи, помощи в

выявлении профессиональных интересов, склонностей, определения реальных возможностей в освоении той или иной профессии. Исходя из этого, возрастает роль коммуникативных навыков и их формирования и развития.

В Федеральном государственном образовательном стандарте по истории среди формирующихся учебных умений, навыков, способов деятельности выделяют информационно-коммуникативную деятельность. Отсюда следует, что коммуникативные умения являются неотъемлемой частью качественного образования. Стоит отметить, что именно игровые технологии и их применение на уроках истории помогает развить эти навыки, т. к. В данном виде деятельности на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации и отношения, профессиональная деятельность, в рамках которых выбирается оптимальный вариант решения рассматриваемой проблемы, и имитируется его реализация на практике. С помощью игровых технологий учащиеся смогут ориентироваться в разных видах профессиональной деятельности, смогут примерить разные социальные роли, совершенствуя развитие коммуникативных навыков.

В связи с этим, следует подчеркнуть актуальность выбранной темы, ее научную и практическую значимость. Успешная профессиональная самореализация невозможна без сформированных коммуникативных навыков, так как в современном мире выпускники школ всё чаще выбирают те сферы деятельности, в которых коммуникация просто необходима.

Отметим необходимость разработки темы, т. к. имеющаяся литература по данной теме освещает только отдельные вопросы. Психологические аспекты игры наиболее глубоко в настоящее время исследованы в научных трудах С.Т. Шацкого, П.П. Блонского, Д.Б. Эльконина и ряда зарубежных авторов, например: Дж. Брунера, Ж. Пиаже и др. В частности, Д.Б. Эльконин значение игры в жизни человека оценивает следующим образом: «Дело не только в том, что в игре развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, а в том, что коренным образом изменяются позиции ребенка в отношении к окружающему миру и формируется сам механизм возможной

смены позиции координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения» (97,с.123)

Отечественные психологи Б.Г. Ананьев, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Н. Узнадзе и других проанализировали социально-психологического феномен довольно обстоятельно. Отечественный педагог-исследователь Л.А. Байкова подчеркивает, что игра носит двуплановый характер, где играющий выполняет определенную реальную действительность, осуществление которой требует действий, связанных с решением вполне конкретных, порой нестандартных задач. С.А. Шмаков, О.С. Газман исследовали игровую деятельность человека в целом. Г.С. Абрамова рассматривает теоретические аспекты деловой игры, А.В. Батаршев подробно изучает коммуникативную деятельность человека, её особенности и значение. Имеющаяся учебная литература помогает выявить некоторые теоретические основы данной темы (Г.М. Андреева, И.А. Зимняя, И.Ю. Кулагина, Р.С. Немов, П.И. Пидкасистый и др.).

Неоспоримую помощь в исследовании темы оказали различные методические пособия для учителя. Л.П. Борзова предлагает нам теоретические подходы к игровой деятельности в обучении. Автором обобщён опыт методики организации игр в обучении истории, сделана попытка отразить разнообразные возможности дидактических игр, при этом особое внимание уделяется тем из них, которые можно с успехом применять непосредственно на уроке. Одним из достоинств данного пособия является то, что его отдельная, достаточно большая глава, посвящена методике организации дидактических игр на уроках истории при изучении нового материала.

Н.И. Дереклеева анализирует проблему коммуникативной культуры учащихся, предлагает сценарии занятий, помогающих развить коммуникативные навыки. Большую помощь в написании работы оказали статьи, опубликованные в журналах: «Преподавание истории в школе», «История и обществознание в школе», «Педагогика», «Вопросы психологии».

В целом, резюмируя материал использованной литературы по данной проблеме, следует отметить, что в них нет обобщенных сведений по

рассматриваемым нами вопросам. Поэтому возникает потребность в систематизации имеющихся данных и обобщении наиболее существенных из них.

На основе собственной практической деятельности мы выявили значимость применения деловых игр на уроках истории, необходимость развития коммуникативных навыков в процессе обучения. Результаты нашей деятельности подтвердили данные положения, а также доказали, что использование игровых технологий в целом и деловых игр в частности на уроках истории в старших классах действительно способствует развитию коммуникативных навыков учащихся.

Таким образом, актуальность данной проблемы, ее научная и практическая значимость обусловили выбор темы нашего исследования: «Развитие коммуникативных умений учащихся старших классов посредством игровых технологий на уроках истории».

Объект исследования - процесс развития коммуникативных умений учащихся старших классов на уроках истории.

Предмет исследования – игровые технологии как средство развития коммуникативных умений.

Цель исследования - выявить влияние игровых технологий на развитие коммуникативных навыков учащихся старших классов на уроках истории.

Задачи исследования:

1. рассмотреть особенности формирования коммуникативной культуры старшеклассников с учетом их возрастных особенностей;
2. показать значение коммуникативных навыков старшеклассников для дальнейшей профессиональной деятельности;
3. рассмотреть сущность игры и игровых технологий в обучении старшеклассников;
4. раскрыть понятие и назначение деловых игр, проанализировать их практическое значение на уроках истории;
5. доказать, что игровые технологии на уроках истории

действительно способствуют развитию коммуникативных навыков учеников старших классов.

В качестве методов исследования были выбраны теоретические и эмпирические методы. В рамках теоретического метода был применен системно-структурный подход: предмет исследования рассматривается в качестве целостной системы, состоящих из взаимосвязанных элементов. Применительно к данному исследованию выявление связей между развитием коммуникативных навыков и применением игровых технологий.

Эмпирический метод метод изучения практики применения игровых технологий, педагогический эксперимент, в частности, реальное проведение деловых игр в условиях современной школы, анализ результатов игр.

Данное исследование состоит из введения, двух глав, заключения, приложений, словаря терминов и понятий и библиографии.

Глава 1. Коммуникативные умения учащихся старшей школы

1.1. Коммуникативная культура учащихся старшей школы на уроках истории

Одной из ключевых проблем анализа результативности работы учителя и школы является формирование и развитие коммуникативной культуры учащихся.

На развитие устной речи школьников сегодня отводится мало учебного времени потому, что учебное время чаще всего используется для подготовки к итоговым экзаменам. Важно то, что возрастные особенности старшеклассников выявляют на необходимость развития коммуникативной культуры. Отметим наиболее существенные особенности.

Старшеклассники уже знают, понимают и следуют определенным нормам морали. Их нравственное мироотношение и мировосприятие достигает соответствующего возрасту уровня зрелости, дифференциации и стабильности при выраженных индивидуальных различиях в содержании тех нравственных норм которых они придерживаются. Структура этих норм сложна и индивидуальна. Она соотносится со всеми основными видами общения и деятельности.

В.С. Мухина считает, что именно «...в раннем юношеском возрасте завершается формирование сложной системы социальных становок, причем оно касается всех компонентов становок: когнитивного, эмоционального поведенческого. Период ранней юности характеризуется большими противоречиями, внутренней несогласованностью и изменчивостью многих социальных становок» [59, с.236].

В свою очередь С. Немов подчеркивает, что «...у юношей девушек можно обнаружить такие акцентуации характеров, которые не встречаются ни в каком другом возрасте, причем между отдельными чертами характера и их проявлениями имеется множество противоречий, острота которых к окончанию школы обычно сглаживается.»

Значимость собственных ценностей, усиливается уже тогда, когда дети еще во многом подвержены внешним влияниям. С развитием самосознания отно-

шение к себе усложняется.

Появляются неопределенные, амбивалентные оценочные суждения такого типа: «Я не хуже, но и не лучше других», «У меня плохой характер, но он меня устраивает».

Многих авторов беспокоит вопрос: Как протекает процесс развития в ранней юности? Часто юность объединяют ее в один период с подростковым возрастом. Однако, не у всех старших школьников этот период развития протекает напряженно. У них, хорошие отношения с родителями, и они практически не доставляют хлопот учителям. Но, при таком благополучном протекании ранней юности, по мнению Е. С. Немова, существуют и некоторые минусы в личностном развитии: «Дети менее самостоятельны, более пассивны, иногда более поверхностны в своих привязанностях и увлечениях.»

Считается, что к полноценному становлению личности приводят поиски и сомнения, характерные для юношеского возраста. Те, кто прошел через них, обычно в большей мере независимы, творчески относятся к делу, обладают более гибким мышлением, позволяющим принимать самостоятельные решения в сложных ситуациях по сравнению с теми, у кого процесс формирования личности проходил это время легко [63, с.139].

«В старших классах школы развитие познавательных процессов детей достигает такого уровня, что они оказываются практически готовыми к выполнению всех видов умственной деятельности взрослого человека, включая самые сложные. Познавательные процессы школьников приобретают такие качества, которые делают их совершенными и гибкими, причем развитие средств познания несколько опережает собственно личностное развитие детей» [63, с.142].

При переходе из младших классов в средние и далее в старшие классы школы существенно изменяется положение детей в системе деловых и личных взаимоотношений с окружающими людьми. Учителя и родители переходят на новый стиль общения с подростками, апеллируя к их разуму и логике, а не к чувствам, и рассчитывают, на аналогичное ответное обращение.

Учащиеся старших классов уже могут мыслить логически, заниматься теоретическими рассуждениями и самоанализом, относительно свободно размышлять на нравственные, политические и другие темы.

У них отмечается способность делать общие выводы на основе частных посылок и, напротив, переходить к частным умозаключениям на базе общих посылок, то есть способность к индукции и дедукции. Важнейшее интеллектуальное приобретение данного возраста - это умение оперировать гипотезами.

К старшему школьному возрасту подростки усваивают многие научные понятия, обучаются пользоваться ими в процессе решения различных задач. Это означает сформированность у них теоретического и словесно-логического мышления[59, с.239].

В старшем школьном возрасте продолжается развитие общих и специальных способностей на базе основных ведущих видов деятельности: учения, общения и труда. В учении формируются общие интеллектуальные способности, в первую очередь понятийное теоретическое мышление. Прирост предметных знаний является хорошей базой для последующего развития умений и навыков в тех видах деятельности, где они практически необходимы.

В общении формируются и развиваются коммуникативные способности учащихся, включающие умение вступать в контакт с незнакомыми людьми, добиваться их расположения и взаимопонимания, достигнуть поставленных целей.

Становление практических умений и навыков, которые в будущем понадобятся для совершенствования профессиональных способностей, осуществимо только в активной трудовой деятельности.

Немовым уже отмечалось, что данная возрастная группа учащихся отличается повышенной интеллектуальной активностью, которая стимулируется не только естественной возрастной любознательностью, но и желанием развить, продемонстрировать окружающим свои способности, получить высокую оценку с их стороны.

Характерная особенность раннего юношеского возраста - стремление к самообразованию. Складывается новое отношение к процессу получения знаний. Вместе с теоретическим отношением к миру, предметам и явлениям у старшеклассников возникает особое познавательное отношение к самому себе. Желание и умение анализировать и оценивать собственные поступки, а также способность вставать на точку зрения другого человека, видеть и воспринимать мир с иных позиций, чем свои собственные - качественно новые характеристики присущие данному возрасту.

Совершенствуется практическое мышление, в структуру практического интеллекта входят: предприимчивость, экономность, расчетливость, умение быстро и оперативно решать возникающие задачи.

Г.С. Немов подводит нас к выводу, что предприимчивость проявляется в том, что в сложной жизненной ситуации человек способен находить несколько решений возникшей проблемы, а главное – в том, что какая бы проблема перед ним ни возникла, он всегда готов и в состоянии отыскать ее оптимальное решение в практическом плане.

Экономность как качество практического ума состоит в том, что обладающий этим качеством человек в состоянии найти такой способ действия, который в сложившейся ситуации с наименьшими затратами и издержками приведет к нужному результату.

Расчетливость проявляется в умении заглядывать далеко вперед, предвидя последствия тех или иных решений и действий, точно определять их результат и оценивать, чего он может стоить.

Наконец, умение оперативно решать поставленные задачи – это динамическая характеристика практического интеллекта, проявляющаяся в количестве времени, которое проходит с момента возникновения задачи до ее практического решения[63,с.371].

Учитывая описанные характеристики данного возраста, можно смело говорить о необходимости развития коммуникативных умений учащихся.

Самой приоритетной формой работы на уроках истории по мнению

учащиеся является групповая работа. Именно в групповой работе развивается сотрудничество, умение взаимодействовать в команде, социальная ответственность, которые являются основой для формирования коммуникативных умений учащегося.

Большинство обучающихся признается в том, что в области общения они имеют определенные проблемы и страхи, что свидетельствует о необходимости коммуникативной тренировки в ходе учебных занятий, в частности на уроках истории.

Н.И. Дереклеева приводит такой пример. Ученики 9-11-х классов было предложено определить, что мешает им настойчиво и убедительно действовать в коммуникативных ситуациях. Анализ исследования показал, что учащиеся-выпускники испытывают затруднения в учебной деятельности, связанные с традициями школьного урока в области риторики и коммуникации. Это хорошо видно из представленной таблицы:

Таблица 1.

Уровень развития коммуникативных умений учащихся 9-11-х классов [30, с.5].

Коммуникативные умения	9- е классы		10-е классы		11-е классы	
	Скорее тяжело	Скорее легко	Скорее тяжело	Скорее легко	Скорее тяжело	Скорее легко
1	2	3	4	6	5	7
Говорить перед классом	72	28	49	48	51	52
Излагать материал последовательно и не потерять нить рассуждений	64	36	76	51	24	49
Сделать сообщение на основе опорного конспекта	81	19	62	59	38	41
Отвечать у доски	58	42	52	42	48	58
Рассказать учителю о своей неуверенности в выполнении учебного задания	44	56	42	40	58	60
Увлечь Одноклассников своим ответом	38	62	53	52	47	48

Учитывать мнение одноклассников в ходе дискуссии	51	49	64	41	36	59
Не обращаться к учителю за объяснением и уточнением	72	28	64	70	46	30
Внимательно и заинтересованно слушать своих одноклассников	68	32	56	32	44	68
При ответе смотреть на одноклассников, а не на учителя	47	53	39	66	61	34
Во время дискуссии терпеливо ждать возможности ответить	41	59	53	57	47	43
Считаться с мнением других	69	31	67	58	33	42
Сообща работать в группе	35	65	47	56	53	44
Внимательно слушать длительное выступление, даже если оно очень важное	72	28	65	62	39	48
Вести корректно беседу, работая в группе	69	31	72	54	28	46

Анализ исследования показывает, что учащиеся 9-11-х классов испытывают серьезные затруднения в вопросах коммуникативной культуры. Им трудно свободно говорить перед классом, делать сообщения по опорному конспекту, если нужно при этом сделать самостоятельный вывод.

Учащиеся отметили затруднения и в таких вопросах как умение слушать другого человека, ждать возможности высказать свое мнение, считаться с мнением своих одноклассников. Эти факты в полной мере свидетельствуют о том, что учащиеся испытывают определенный дискомфорт в учебных занятиях, который напрямую связан с их интерактивной компетенцией [30, с. 4-6].

Н.И. Дереклеева отмечает также, что примерно 60-70% учебного времени занимает на уроке речь учителя. Это связано как с объективными, так и с субъективными причинами. К объективным причинам относятся:

перенасыщение учебных программ, недостаточное количество часов на изучение отдельных тем и курсов, трудности содержания учебного курса или темы. В связи с этим бесспорна необходимость и педагогическая значимость увеличения коммуникативной тренировки ученика на уроке [30, с. 6].

Безусловно, необходимо осознанное понимание педагогами необходимости повышения собственной коммуникативной культуры, которая изменит структуру учебных занятий, а также целенаправленные действия учителя на уроке обществознания по повышению коммуникативной культуры учащихся. Если ученик разовьет в себе умение активно общаться в ходе уроков истории, а учитель поможет ему в этом не на словах, а на деле - возрастет не только эффективность урока, но изменится отношение и взрослого, и ребенка к выполняемой работе.

В последнее время значительно изменилась область социализации современной молодежи. Семьи стали маленькими, в них воспитывается по 1-2 ребенка, что способствует формированию эгоизма, индивидуализма, ведет к потере общения между людьми. И, хотя подростки часто объединяются в группы согласно их интересам и музыкальным пристрастиям, зачастую это сводится только к совместному слушанию музыки и так называемому «безкоммуникативному» общению. Дискуссии, дебаты, обсуждение проблем, споры в таких группах не культивируются и не приживаются, что приводит либо к потере общения, либо практическое коммуникативное общение становится бедным или вообще отсутствует, что приводит к разобщенности и потере речевых контактов [30, с.9].

Сегодня очень много говорят о личностно-ориентированном обучении, основной составной частью которого является социально-коммуникативный компонент. Тренировка в общении на уроках обществознания дает ученику возможность не только повысить свои учебные достижения, но и повлиять на будущий профессиональный выбор, улучшить свои профессиональные шансы [98, с.26].

Учитель, который поставил перед собой задачу развития коммуникативных

умений учащихся, должен хорошо представлять себе какие основные формы учебной коммуникации могут развиваться на уроке обществознания.

Таблица 2. Основные формы учебной коммуникации [30, с.10].

Монологические формы учебной коммуникации	Диалогические формы учебной коммуникации
Выступать с готовой заранее речью	Учебная беседа учителя и ученика
Выступать с неподготовленной речью	Учебная беседа в парах
Рассказывать	Учебная беседа в группах
Пересказывать	Дискуссия
Спрашивать и задавать вопросы	Дебаты
Сообщать	Переговоры
Докладывать	Ответы на вопросы
Отвечать на вопросы	Ролевая игра
Имитировать социальные роли	Деловая игра
Аргументировать	Театрализация
Ассоциировать	Блиц-турнир
Критиковать	Учебный ринг
Доказывать и опровергать	Открытый микрофон
Защищать и доказывать свое мнение	Защита проекта

Развитие речевой компетенции учащихся предполагает понимание учителем целей обучения речевому общению. Речевая компетентность ученика формируется:

- через обучение содержанию предмета;
- через развитие прикладных исследовательских умений;
- через развитие социально-коммуникативных умений;
- через личностно-ориентированный аспект учебной коммуникации [22, с. 118-119].

Таким образом возможности уроков истории способствующие развитию коммуникативной культуры ученика огромны. Не стоит забывать, что коммуникативные навыки учащихся старших классов - важная составляющая качества школьного образования, успешного вузовского образования и, конечно

же, профессиональной самореализации.

1.2. Коммуникативная и интерактивная стороны общения на уроках истории.

Коммуникативные умения учащихся старших классов развиваются в процессе общения, поэтому, рассматривая данный вопрос, нельзя не коснуться темы о психологической структуре общения. Прежде чем описывать структурные элементы общения, важно уточнить, какое место категория «общение» занимает в процессе социализации личности (несомненно, школа – один из этапов социализации). Согласно определению предлагаемому психологическим словарем, «социализация личности – это процесс усвоения и активного воспроизводства индивидуумом общественного опыта, в результате которого он становится личностью и приобретает необходимые для жизни среди людей знания, умения, навыки и привычки» [75, с.119].

Основными сферами социализации личности являются деятельность, общение и самосознание. Психологический словарь под ред. В.П. Зинченко и Б.Г. Мещеряковой дает следующие определения деятельности и самосознания. «Деятельность – это внутренняя (психическая) и внешняя (физическая) активность человека, регулируемая сознаваемой целью» [74, с.52]. Самосознание – это образ себя и отношение к себе, иначе «Я-концепция» [74, с.267]. Общение – это третья составляющая сферы социализации личности.

Н.В. Остапчук определяет общение как, сложный многоплановый процесс установления и развития контактов между людьми, порождаемый потребностями совместной деятельности и включающий в себя обмен информацией, выработку единой стратегии взаимодействия, восприятие и понимание другого человека. [67, с.23].

Из данного определения можно заключить, что общение имеет три стороны своего проявления: коммуникативную, интерактивную и перцептивную. Именно а уроках истории отчетливо проявляются данные

стороны общения. Учителю необходимо стремиться успешно развить эти стороны общения, особенно в старшем школьном возрасте.

Коммуникативная сторона общения проявляется через действия личности, сознательно ориентированные на смысловое их восприятие другими людьми.

Интерактивная сторона общения представляет собой взаимодействие (и воздействие) людей друг с другом в процессе межличностных отношений. *Перцептивная сторона общения* проявляется через восприятие и оценку людьми социальных объектов [11, с.31-32].

Краткая характеристика сфер социализации личности и различных сторон общения подводит нас к выводу о неразрывной связи между деятельностью и общением непосредственно на уроках истории. Г.М. Андреева отмечает, что «общается всегда деятельный человек: его деятельность неизбежно пересекается с деятельностью других людей» [7, с.79].

Исходя из вышесказанного, мы делаем вывод, что деятельность посредством общения на уроках истории не просто организуется, а еще и формирует новые связи и взаимоотношения между людьми, развивает коммуникативные умения.

Важным моментом в рассматриваемом вопросе является то, что все три стороны общения - залог успешной профессиональной деятельности, что особенно актуально для старшеклассников.

Следует подробнее рассмотреть вопрос об особенностях коммуникативной стороны общения, т.к на уроках истории она выполняет важную функцию.

Когда говорят об общении как об обмене информацией, то имеют в виду коммуникативную сторону общения. «Передача любой информации производится посредством знаковым систем, т.е. знаков. Коммуникатор (передающий информацию) сознательно ориентирует свои действия на смысловое восприятие кодированной информации другими людьми (реципиентами). Передается информация коммуникатором средствами

вербальной или невербальной информации. Реципиент (принимающий информацию) для осмысления восприятия информации декорирует ее» [11, с.38].

Для того, чтобы обеспечить возможность учителю и учащимся, понимать друг друга нужна единая система значений, знаковых систем, разработан тезаурус понятий, позволяющий индивидам по общению правильно ориентироваться в определенной области знаний. В процессе общения коммуникатор (учитель истории) и реципиент (учащийся) попеременно меняются местами: коммуникатор становится реципиентом, реципиент – коммуникатором. Так организуется диалоговое общение. Казалось бы – заманчиво весь процесс человеческой коммуникации описан в терминах теории информации [11, с.44]. Однако, как отмечает Г.М. Андреева, «такой подход нельзя назвать корректным, так как в нем опускаются некоторые важные характеристики человеческой коммуникации. Эти характеристики сводятся к следующему.

- Коммуникативный процесс – это не просто движение информации, а активный обмен ею. В этом случае, особую роль играет значимость того или иного сообщения, это возможно лишь тогда, когда информация не просто принята, но и понята, и осмыслена. Диалоговое общение двух и более активных субъектов, предполагает налаживание совместной деятельности.

Одновременно осуществляется психологическое воздействие на партнера в целях изменения его поведения. Эффективность коммуникации определяется тем, насколько удалось это воздействие.

Обмена информацией требует от всех участников общения обязательного владения единой или схожей системой кодирования и декодирования («Все должны изъясняться на одном языке»). Тем не менее, смысл одних и тех же слов, люди не всегда понимают их одинаково. Причинами этого являются различия в социальных, политических, возрастных, профессиональных особенностях обучающихся.

В процессе человеческой коммуникации регулярно возникают т.н.

коммуникативные барьеры, носящие социальный и психологический характер. Причины этого явления кроются в различиях мировоззрения, мироощущении и мировосприятии школьников, их психологические особенности [7, с.84-86].

Заметим, что описанные характеристики человеческой коммуникации реализуются и на уроках обществознания.

Ранее говорилось о том, что любая информация передается посредством знаковых систем. Обычно различают вербальную и невербальную информацию.

Следует еще раз подчеркнуть – речь становится универсальным средством общения при условии включения ее в систему деятельности, которая, в свою очередь, предполагает употребление одновременно других, не речевых знаковых систем.

В качестве знаковой системы в вербальной коммуникации выступает человеческая речь, т.е. естественный звуковой язык, в данном случае речь учителя. Система фонетических знаков языка строится на основе лексики и синтаксиса. Лексика – это совокупность слов, входящих в состав какого-либо языка. Синтаксис – это характерные для конкретных языков средства и правила создания речевых единиц. Речь является самым универсальным средством коммуникации, поскольку при передаче информации учителем смысл сообщения теряется в наименьшей степени по сравнению с другими средствами передачи информации [11, с.49-52].

Постоянный и эффективный обмен информацией на уроках обществознания является залогом достижения поставленных образовательных задач. Умение точно выражать свои мысли, умение слушать – составляющие коммуникативной стороны общения. Неумелое выражение мыслей приводит к неправильному толкованию сказанного. Неумелое слушание искажает смысл передаваемой информации. Ниже приводится методика двух основных методов слушания: нерефлексивное и рефлексивное. В рамках образовательной области «История» применение этих методов неоспоримо.

Нерефлексивное слушание предполагает минимальное вмешательство в речь собеседника при максимальном сосредоточении на ней. Следовательно,

чтобы овладеть нерефлексивным слушанием, надо научиться внимательно молчать, демонстрируя понимание, доброжелательность и поддержку. Такой прием облегчает для говорящего процесс самовыражения и помогает слушателям лучше понимать смысл высказываний, уловить, что стоит за словами.

Минимальное вмешательство в речь собеседника помогает опытному слушателю лучше понять говорящего – его истинные чувства, цели и намерения. А собеседнику эти приемы показывают, что им действительно интересуются.

Рефлексивное слушание предполагает установление активной обратной связи с говорящим. Он позволяет устранить преграды, искажения информации в процессе общения, точнее понять смысл, содержание высказываний. Следует иметь в виду, что многие слова многозначны и могут пониматься разными людьми по-разному. Значение слова зависит от ситуации, от контекста, в котором оно используется. Иногда говорящий вкладывает один смысл в высказывание, а слушающий истолковывает его по-другому. Людям нередко трудно прямо и открыто высказать свое мнение.

Боязнь быть неправильно понятым, казаться глупым или смешным, столкнуться с неодобрением, осуждением заставляет предпринимать обходной маневр, нагромождать слова, скрывая истинные мотивы [7, с.127-129].

Описанные выше приемы и способы коммуникации обеспечивают обмен информацией, необходимой людям для организации совместной деятельности. В связи с этим отметим роль интерактивной стороны общения. При рассмотрении общения с точки зрения взаимодействия людей всегда необходимо иметь в виду цель общения. Такой целью является удовлетворение потребности в совместной деятельности людей. Результат такого общения – изменение поведения и деятельности других людей. Общение здесь выступает как межличностное взаимодействие, т.е. совокупность связей и взаимовлияний людей, складывающихся в их совместной деятельности, например, в ходе игрового занятия. Такая совместная деятельность протекает в условиях

социального контроля на основе социальных норм и принятых в обществе образцов поведения. На этой основе регламентируются взаимодействия и взаимоотношения людей в совместной деятельности [11, с.59].

Итак, интерактивная сторона общения проявляется не только через обмен информацией, но и через усилия людей по организации совместных действий, позволяющих партнерам реализовать некоторую общую для них деятельность. В процессе игровых ситуаций на уроках обществознания знание описанных теоретических аспектов просто необходимо. Реализация поставленных образовательных целей и задач, в ходе той же деловой игры, немыслима без грамотного понимания коммуникативной и интерактивной сторон общения.

Исходным условием успешности общения является соответствие поведения взаимодействующих людей ожиданиям друг друга. Нельзя представить себе общение всегда и при всех обстоятельствах гладко протекающим и лишенным внутренних противоречий. В некоторых ситуациях обнаруживается антагонизм позиций, отражающих взаимоисключающие ценности, задачи и цели. Это иногда оборачивается взаимной враждебностью, возникают межличностные конфликты. Причины конфликтов могут быть самые разнообразные. Например, взаимно исключаящие интересы общающихся или непреодолимые смысловые барьеры в процессе взаимодействия партнеров. Так, иногда несовпадение смысла высказывания, требования, приказа препятствует эффективному взаимодействию и взаимопониманию партнеров [18, с.173].

Люди вступают в бесконечное множество видов деятельности. Однако все эти виды могут быть разделены на два типа: кооперация и конкуренция, что реализуется и в ходе уроков обществознания.

Кооперация или кооперативное взаимодействие - это координация, упорядочивание, комбинирование, сложение усилий каждого из участников совместной деятельности. Экспериментальные исследования в области кооперации сводятся в основном к анализу вклада участников взаимодействия и степени включенности их в это взаимодействие [11, с.64].

Конкуренция – это соперничество, борьба за достижение наилучших

результатов на каком-либо поприще (например, борьба за более выгодные условия производства и сбыта товаров, за получение наивысшей прибыли и т.п.) Здесь чаще всего возникают конфликтные ситуации. Основные исследования здесь сосредоточены на проблемах предотвращения и предупреждения конфликтов [11, с.65].

Частным видом конкуренции является соревнование. Это форма деятельности, при которой участвующие стремятся превзойти друг друга в какой-либо области (спортивной, учебной и т.п.).

Успех в совместной деятельности во многом зависит от того, как формируется образ партнера по общению, каково их взаимопонимание.

Выдающиеся отечественные психологи Б.Г. Ананьев и В.Н. Мясищев в своих трудах, посвященных познанию людьми друг друга, четко выделили три компонента, которые необходимо иметь в виду каждому исследователю при разработке проблем общения:

- 1.познание людьми друг друга;
- 2.эмоциональное отношение их друг к другу;
- 3.взаимопонимание партнеров по общению [5, с.113].

Таким образом, при взаимодействии в совместной деятельности на уроках обществознания (в том числе и в ходе деловых игр) важно взаимопонимание, т.е. восприятие человека человеком и изучение особенностей межличностной перцепции. Впечатление, которое возникает при восприятии человека, играет важную регулятивную роль в общении. На основе восприятия человека человеком формируется представление о намерениях, мыслях, способностях, эмоциях, установках партнера по общению. Этот процесс в межличностной перцепции осуществляется с двух сторон: каждый из партнеров по общению уподобляет себя другому. Следовательно, при взаимодействии людей в совместной деятельности должны быть приняты в расчет не только потребности, мотивы и установки одного человека, но и всех людей, участвующих в общении.

Психологическая наука и общественная практика выбирала наиболее

активные и действенные методы воспитания и развития личности. Такие методы как убеждение, внушение, самовнушение могут быть отнесены как к методам воспитания, так и к методам психологического воздействия. Действительно, процесс воспитания предполагает психологическое воздействие на сознание, чувства, деятельность и поведение обучаемых с целью формирования определенных личностных качеств. Здесь прямая взаимосвязь воспитательных и психологических воздействий. Рассмотрим некоторые из этих методов, относящихся собственно к методам психологического воздействия.

Метод убеждения – это система словесно-предметных воздействий на сознание обучаемых (подчиненных), или общее мнение коллектива, которая обеспечивает добровольное принятие распоряжений и превращение их в мотивы поведения членов коллектива. Любое воздействие руководителя направлено в конечном счете на формирование, закрепление, или изменение установок, отношений, мыслей, чувств и действий обучаемых.

Формами убеждения могут быть диспуты, беседы, личный пример, доказательство и некоторые другие. При проведении этих форм убеждения следует иметь в виду эмоциональное состояние убеждаемого. К примеру, некоторые из форм убеждения будут мало эффективными при нахождении убеждаемого в состоянии, скажем, алкогольного опьянения. В другом случае, например, когда партнер признает и приемлет высокий авторитет руководителя, личный пример последнего усиливает эффект психологического воздействия [7, с.211-213].

Следует особо сказать о такой форме убеждения как доказательство. Оно может быть разделено на составляющие: тезис, аргумент, способ доказательства. Пример: доказать, что фирма по товародвижению осуществляет посредническую деятельность между производством и потребителями (тезис). Все маркетинговые посредники осуществляют посредническую деятельность между производством и потребителями. Фирма по товародвижению – маркетинговый посредник (аргумент). Следовательно, эта фирма действительно

осуществляет такую деятельность.

Внушение - эта система словесно-образных воздействий на коллектив и отдельных его членов с целью вызвать соответствующие состояния и поведения, потребности и привычки. Метод внушения обладает большими возможностями для предупреждения усталости, стресса в аварийных ситуациях и т.п. В каждом отдельном случае руководитель может применять отдельные формы внушения.

Одним из необходимых условий эффективного внушения является внушаемость. Под внушаемостью понимается способность человека изменять свое поведение по требованию другого лица или группы людей, не опираясь при этом на логику или сознательные мотивы (т.е. безотчетная подчиненность требованиям других людей) [7, с.215-216].

Подражание – следование какому – либо примеру, образцу. Подражание направлено на внешнюю идентификацию индивидуумом себя с некоторой значимостью для него личностью [7, с.218].

Методы активного взаимодействия делятся на две большие группы: дискуссионные методы и методы социально-психологического тренинга.

К дискуссионным методам относятся собственно дискуссия (полемика, диспут) и метод «мозговой атаки».

Методы социально-психологического тренинга делятся на две группы: игровые методы и сенситивный метод (метод тренировки межличностной чувствительности).

Принято считать, что игровые методы делятся на операционные и ролевые. В свою очередь операционные методы подразделяются на собственно деловые и управленческие. При этом деление на деловые и управленческие игры носит чисто условный характер, так как при деловой игре в конечном счете вырабатываются и управленческие решения. Точно так же при управленческой игре участники группы вынуждены включаться в деловые отношения с партнерами. Операционная игра (деловая, управленческая) как имитационный метод открывает возможность исследования процессов

принятия решения с учетом индивидуальных показателей.

В условиях ролевой игры индивид сталкивается с ситуацией, которая характерна для его реальной деятельности и которая ставит перед необходимостью изменять свои установки. Создаются условия для формирования новых, более эффективных коммуникативных навыков.

Сенситивный метод относится к категории методик тренировки межличностной чувствительности. Основная цель сенситивного тренинга заключается в развитии и совершенствовании способности индивидов понимать друг друга [38, с.92-101].

Указанные выше приемы и способы психологического воздействия и активного взаимодействия в совместной деятельности на уроках обществознания служат основой для развития всех трех сторон общения, организаторских и коммуникативных качеств личности.

Мы видим, что описанные теоретические аспекты в вопросе коммуникации, подводят нас к выводу, что процесс общения сложен и многогранен. В процессе взаимодействия ученик раскрывается, что позволяет увидеть его личностные качества, как они развиваются, изменяются и формируются. Сотрудничество учащихся оказывает положительное влияние на их учебную деятельность в целом:

- возрастает объем осваиваемого материала и глубина его понимания;
- растет познавательная активность и творческая самостоятельность школьников;
- ученики получают большое удовольствие от занятий, комфортнее чувствуют себя в школе;
- меняется характер взаимоотношений между детьми;
- возрастает сплоченность, при этом растет само- и взаимоуважение;
- ученики приобретают важнейшие социальные навыки: такт, ответственность, умение строить свое поведение с учетом позиции других людей,;
- учитель получает возможность индивидуализировать обучение, анализировать и корректировать полученный результат.

Обобщая вышесказанное, приходим к выводу, что развивая коммуникативные умения учащихся в процессе игровых занятий по истории нужно помнить, в первую очередь, о психологических основах процесса общения.

Глава 2. Деловая игра как одна из разновидностей игровых технологий.

2.1. Понятие и сущность игры и игровых технологий на уроках истории.

С древнейших времен игра использовалась, как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшими. Общеизвестный факт, что игра занимает значительную часть жизни ребёнка. Ещё в восемнадцатом веке Ж. Ж. Руссо писал о том, что « для того, чтобы узнать и понять ребёнка, необходимо наблюдать за его играми, а это значит, что, стремясь облегчить ученику выражение и исследование собственного эмоционального мира, педагог должен обращаться к этому концептуально-экспрессивному миру. В отличие от взрослых, для которых естественной средой общения является язык, естественной средой общения для ребёнка является игра и разнообразная деятельность» [80, с.278]. Точно так же, как детство имеет свой внутренний смысл и не является простой подготовкой к взрослости, точно так же игра имеет свою внутреннюю ценность и важна независимо от того, к каким последствиям она может привести. В отличие от работы, которая имеет определённую цель и направлена на выполнение какого-то определенного задания путём приспособления к требованиям непосредственного окружения, игра внутренне сложна, не зависит от поощрения извне и приводит внешний мир в соответствии с имеющимися у ребёнка представлениями.

«Игра для детей — способ научиться тому, чему их никто не может научить. Это способ исследования и ориентации в реальном мире, пространстве и времени, вещах животных, структурах, людях. Включаясь в процесс игры, дети учатся жить в нашем символическом мире — мире смыслов и ценностей, в тоже время, исследуя, экспериментируя, обучаясь»[96, с.128].

Остановимся на наиболее важных методологических возможностях игры, которые могут быть использованы на уроках истории:

- Игра - это мощный мотиватор обучения. Игры гораздо активнее и быстрее

стимулируют познавательный интерес, во-первых потому, что ученику по своей природе нравится играть, во-вторых потому, что в игре, мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. Л.П. Борзова, исследуя этот феномен отмечает: «Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие — чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.» [19, с.26].

- В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление. Уникальность игры, заключается в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребёнка, вообразить то, чего он не видел, представить себе по чужому рассказу то, чего в его непосредственном опыте не было.

- Игра эмоциональна по своей природе. Из этого следует, что даже самую сухую информацию можно оживить, сделать яркой и запоминающейся. В отличие от пассивного слушания или чтения, в игре возможно вовлечение каждого в активную работу. Особенности игровой деятельности позволяют интеллектуально пассивному ребёнку выполнить такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации [45, с.84-86].

Кроме этого, использование игровых технологий на уроках истории, помогает создать особые условия для развития творческого потенциала учащихся(ситуации «общения на равных», в такие моменты исчезает робость, возникает ощущение - «я тоже могу», т.е. в игре происходит внутреннее раскрепощение). Акцентируем внимание на том, что игра является классическим способом обучения. В ней органично заложена познавательная задача и осуществляется самостоятельный поиск знаний. «Овладение знаниями в игре - новое, уникальное условие сплочивания сверстников, условие обретения интереса и уважения друг к другу, а по ходу - и обретение себя»,[96, с.71]. Таким образом, в игровом процессе, происходит огромная

воспитательная работа.

Игровые технологии широко используются, в дошкольных и внешкольных учреждениях. До недавнего времени использование игры было весьма ограничено в учебном процессе. Современная школа, делает ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, в связи с этим, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы или раздела учебного предмета;
- в качестве элементов более обширной технологии;
- в качестве урока или его структурной единицы (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве технологий внеклассной работы [41, с.32].

Игровая технология становится сегодня одной из организационных форм педагогического процесса, как бы новой его оболочкой, которая позволяет в значительной степени усилить воспитательную деятельность школы, органично включая в сферу ее влияния практически всех учащихся. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр [33, с.24]. Воспитывающий и развивающий эффект игры определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники. Прежде всего, это прекрасная возможность для активного межличностного взаимодействия и самоопределения. Так, игра, если она, например, используется в процессе преподавания нового для школ России учебного предмета – основ экономики, дает шанс лучше понять свои деловые качества и личностные достоинства, поскольку во время игрового взаимодействия школьники участвуют в обсуждении различных соглашений, контрактов, подписывают деловые документы, проводят переговоры и консультации, совещания и конференции [63, с. 121].

Определения места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем

функций и классификации педагогических игр.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения. Г.К. Селевко была предложена классификация педагогических игр, которая предполагает деление:

- по области деятельности:

физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;

- по характеру педагогического процесса:

обучающие, тренинговые, контролирующие, обучающие; познавательные, воспитательные, развивающая; репродуктивные, продуктивные, творческие;

коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнический;

- по игровой методике:

предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматические;

- по предметной области:

математические, литературные, обществоведческие, экономические и другие.

- по игровой среде [82? с/157-159].

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации. В структуру игры как процесса на уроках истории входят:

- роли, взятые на себя играющими;

- игровые действия как средства реализации этих ролей;

- игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

- реальные отношения между играющими;

-сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игр [61, с. 126].

Обобщая выше изложенное, мы приходим к выводу, что применение игр и игровых технологий на уроках истории, обеспечивает не только активизацию познавательного интереса у старшеклассников, и успешного развития многих умений, в частности коммуникативных.

Пути реализации коммуникативных умений учащихся состоят в том, что формы, методы и приемы работы направлены на то, чтобы содержание учебного материала было источником для самостоятельного поиска решения проблемы.

В этом плане использование инновационных педагогических технологии, в частности игровых, играет большую роль. Данные технологии развивают творческую активность, формируют мыслительную деятельность, учат школьников отстаивать свою точку зрения, помогают добиться глубокого понимания материала. Работа в процессе игры позволяет решить и задачи воспитания: желание и умение сотрудничать в группах с одноклассниками. Главное в работе - школьники свободно говорят, спорят, отстаивают свою точку зрения, ищут пути решения проблемы, а не ждут готовых ответов.

Таким образом, готовность к самостоятельному решению задач на основе приобретенных знаний, умений и навыков развивает креативные способности ученика и коммуникативные умения. Овладение коммуникативной культурой вооружает школьников языковым инструментарием, который поможет старшекласснику быть успешным и социально адаптированным членом социума. В целом это - одно из важнейших условий самореализации, социализации молодых людей и востребованности на рынке труда, в широком смысле - важнейшее условие общения в диалоге культур и цивилизации современного мира.

2.2. Понятие «деловая игра», ее назначение и организация на уроках истории

Уже в подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение в обществе, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

В связи с этим, на первый план выходят такие разновидности игровых технологий, которые в большей степени удовлетворяют и познавательные, и интеллектуальные возможности старшеклассников на уроках истории. Таковой становится деловая игра.

Сущность деловой игры в обобщенном виде зафиксирована в психологических словарях, например: «Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики» [69, с.129].

В деловой игре «обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре – это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но, прежде всего, - общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра – это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества»[1, с. 16].

По мнению Н. И. Дереклеевой, самым близким предшественником деловых игр является военная игра, зародившаяся в XVII – XVIII вв.. Первое упоминание деловой игры значилось как «военные шахматы», а потом как «маневры на карте». Интересно, что в XIX веке «военные игры должны были

служить для того, чтобы разбудить внимание молодых военнослужащих и уменьшить трудности при обучении». Один из прусских генералов применял игровой метод при обучении офицеров [30, с. 169-170].

Впервые, метод деловых игр в производственно-хозяйственной деятельности был применен и в нашей стране. Первые игры были ориентированы не на учебные цели, а создавались как средство подготовки реальных управленческих решений.

Первая деловая игра «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы» проведена в 1932 году в Ленинградском инженерно-экономическом институте и названа ее автором, М.М. Бирштейном, организационно-производственным испытанием. В игре участвовали как студенты, так и руководители предприятий [30, с.170].

В 30-е годы XX вв. деловые игры, предназначались для отработки в лабораторных условиях новых форм организации производства.

Однако, история развития деловых игр в России, начавшись в 30-х годах, примерно тогда же была и прервана.

Причины такой приостановки, по мнению исследователей, заключаются в следующем: с одной стороны, происходит отсылка на военное время, нехватку ресурсов, с другой стороны, фиксируется, что свободное высказывания участников, множество вариантов решения проблем, наработанных в ходе деловых игр, сделали этот вид деятельности опасным и не совместимым с режимом тотальной регламентации.

Возрождение деловых игр в нашей стране связывают с деятельностью в 50-х гг. XX в. Московского методологического кружка, лидером которого был Г.П. Щедровицкий. Идеи и методы, разработанные Г.П. Щедровицким, легли в основу большой практической работы его сторонников и учеников, которые провозгласили новую эпоху игр под названием организационно-деятельностные игры [30, с.171].

Сочетание жестко структурированной деятельности с сильнейшим давлением на личность каждого участника давало невиданные плоды:

разрабатывались варианты развития ситуаций с высокой степенью неопределенности. Метод стал применяться как средство решения сложных межпрофессиональных проблем.

Еще одним важным событием, послужившим возрождению и активной пропаганде деловых игр, была школа «Деловые игры и их программное обеспечение», состоявшаяся в 1975 г. В Звенигороде, под Москвой, по инициативе Центрального экономического института АН СССР и экономического факультета МГУ.

С 1975 года деловые игры активно разрабатываются в педагогике как средство развития учебной компетентности учащихся и коммуникативного общения.

За рубежом первые деловые игры были разработаны и проведены в 50-х гг. в США. Они применялись преимущественно для обучения студентов – экономистов и будущих руководителей фирм [30, с. 172].

Это то, что касается истории деловых игр. В последнее же время деловые (имитационные) игры находят все более широкое применение в самых разных областях: в экономике, в социологии, экологии, администрировании, образовании, городском планировании, истории. Имитационные игры используются для подготовки специалистов в соответствующих областях, а также для решения задач исследования, прогноза, апробирования намечаемых нововведений. Разрабатываются имитационные игры и как способ коммуникации между специалистами разных областей, как особый язык будущего. Применяются деловые игры и в учебной деятельности в школе, на уроках истории в качестве развития важных учебных (а затем и профессиональных) умений.

При описании деловой игры встречаются разные термины. «Обычно, если деловая игра проводится экономическими организациями, то она называется деловой игрой (business game), реже – управленческой (management game) или операционной. В сфере политики, городского планирования, как правило, используется термин «имитационная игра» (simulation game)»[6, с. 19].

Наиболее распространенным и общим является термин «имитационная игра», или «игровая имитация», хотя единого мнения по вопросам терминологии среди специалистов нет. Использование термина «имитационная игра» связано с выделением существенных характеристик этого метода. С одной стороны, имитация понимается очень широко как замена непосредственного экспериментирования созданием и манипулированием моделями, макетами, замещающими реальный объект изучения. В социальных науках широкое распространение получила машинная имитация, реализующая формальную модель той или иной исследуемой системы. С другой стороны, существуют собственно игровые методы, в которых участники принимают на себя определенные роли, вступают в непосредственное взаимодействие друг с другом, стремясь достигнуть своих ролевых целей.

Предполагается, что «игровая имитация» или «имитационная игра» объединяет эти два подхода. Она основывается как в конкретных ситуациях, взятых из реальной жизни, и представляет собой динамическую модель упрощенной деятельности. Таким образом, «в основе деловой игры лежит имитационная модель, однако реализуется данная модель благодаря действиям участников игры. Они берут на себя роли административных работников или политических деятелей и разыгрывают заданную хозяйственную, управленческую или политическую ситуацию в зависимости от содержания игры» [1, с.46-48]. При этом, необходимо учитывать тот факт, что деловые или имитационные игры на уроках обществознания являются «серьезными» играми, а не развлечением или отдыхом.

Следует особо отметить, что деловую или имитационную игру в ходе уроков истории необходимо отличать от других активных методов обучения, с одной стороны, и от методов социально-психологического тренинга – с другой. Надо признать, что в этом вопросе существует большая путаница: термины употребляются небрежно и подчас такие разные методы как групповая дискуссия, ролевые игры и деловые игры попадают в одну компанию и обозначаются общим понятием «деловая игра». Трудность заключается как в

недостаточной теоретической рефлексии данных эмпирически сложившихся методов, так и в отсутствии тех теоретических критериев, на основе которых можно было бы проводить сравнение подобных игр и их классификацию.

Как мы уже отмечали, отличительным признаком деловой (имитационной) игры на уроках истории является наличие имитационной модели, (в дидактических и в ролевых играх такие модели не строятся). Является ли данный признак достаточно формальным или конституирующим моментом метода? Определяет ли наличие имитационной модели сущность игрового метода? Для того, чтобы ответить на этот вопрос, необходимо понять, что психологически «стоит» за понятием имитационной модели и какую роль она играет в организации деятельности учащихся в деловой игре. « С психологической точки зрения имитационная модель может быть рассмотрена как заданная в специфической материальной форме ориентировочная структура воспроизводимой деятельности» [1, с.52]. Действительно, создатель игры продельывает огромную работу по анализу норм, организующих учебную деятельность. И только, выявив скрытые механизмы, пружины, определяющие «законы» функционирования и развития той или иной деятельности, представив ту или иную подлежащую изучению область или проблему самостоятельно функционирующую систему, разработчик может сконцентрировать деловую игру; часто для того чтобы создать имитационную модель, приходится провести серьезную исследовательскую работу. Организованная на основе таким образом выделенной имитационной модели игра на уроке истории позволяет задать жесткую систему правил, учет которых приводит игрока к необходимости отражения игры как целого, т.е. к усвоению ориентировочной структуры воспроизводимой деятельности.

В современной литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций деловых игр.

Деловые игры различаются как:

- учебные игры;
- исследовательские игры;

- управленческие игры;
- аттестационные игры[22, с.59].

Помимо указанной типологии, в основу которой положены критерии типа практики и целей, исследователи выделяют также такие критерии, как время проведения, результат, методология и т.п. Например, классификация деловых игр Л.В. Ежовой:

по времени проведения:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, проходящие в реальное время;
- игры, где время сжато.

По оценке деятельности:

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команда;
- оценка деятельности отсутствует.

По конечному результату:

- жесткие;
- свободные;
- открытые;
- закрытые.

По конечной цели:

- обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;
- констатирующие – конкурсы профессионального мастерства;
- поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения.

По методам проведения:

- луночные игры – игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;
- ролевые игры – каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием;
- групповые дискуссии – связаны с отработкой проведения совещаний или

приобретением навыков групповой работы;

- имитационные игры – имеют цель создать у участников представления, как следовало бы действовать в определенных условиях;
- организационно-деятельностные игры – не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем [30, с. 171].

В качестве оснований классификаций деловых учебных игр используют и такие признаки, как:

- степень формализации процедуры – регламентированные и не регламентированные;
- наличие или отсутствие конфликта в сценарии;
- уровень проблемности обсуждаемой темы;
- с предварительной подготовкой или без;
- длительность процедуры игры (несколько минут, несколько дней) и т.п.;
- характер моделируемых ситуаций (с соперником, с природой, игра-тренинг);
- характер игрового процесса (с взаимодействием участников и без него);
- способ передачи и обработки информации (с применением текстов, ПК и т.п.);
- тематическая направленность игр и характер решаемых проблем – игры тематические [30, с.172].

Итак, в деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации и отношения, в рамках которых выбирается оптимальный вариант решения рассматриваемой проблемы, и имитируется его реализации на практике.

В рамках уроков обществознания, особенно в старших классах чаще всего ограничиваются применением учебных деловых игр. «Учебная деловая игра – это целенаправленно сконструированная модель какого-либо реального процесса, имитирующая профессиональную деятельность и направленная на формирование и закрепление профессиональных умений и навыков» [1, с. 67]. Отличительными свойствами таких игр являются:

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;

- поэтапное развитие игры, в результате чего выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
- наличие конфликтных ситуаций;
- обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
- использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности;
- правила, системы оценок хода и результатов игры [1, с.74].

Основой разработки деловой игры по истории является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет ее структуру. «Деловая игра – это форма активности ученика, которая протекает в ограниченном пространстве и времени, как действия с предметом, имеющим непосредственное значение в его обыденной жизни, преследующие цель изменения переживаний «Я» по отношению к этому предмету»[6, с. 33]. Иными словами – деловые игры непосредственно связаны с обеспечением обыденной жизни человека.

Деловые учебные игры по истории, как и все другие виды игр, имеют свою структуру. Эту структуру можно описать следующими понятиями:

Перспектив деловой игры – в нем раскрывается концепция игры, ее общее содержание, условия применения, т. е. говорится о том, зачем необходимо ее проведение, какие отношения и люди моделируются в данной игре, на какую аудиторию она рассчитана и т. п. Сюда входят:

- сценарий, – в котором дается характеристика объекта деловой игры, устанавливаются и обосновываются роли, устанавливаются правила;
- игровая обстановка – отражает принципиальные решения по формам взаимодействия игроков в процессе проведения игры (с использованием дополнительной литературы, использование ЭВМ, использование документов и т. п.);
- регламент – заранее обозначенное, конкретное время проведения, как всей

игры, так и отдельных ее этапов, описанных в сценарии.

Для проведения игры назначается (выбирается) руководитель игры. В деловых учебных играх им может быть учитель, в функциональные обязанности которого входит подготовка необходимых документов и материалов, обеспечение игровой обстановки, распределение обязанностей между другими участниками игры, определение и сообщение им правил взаимодействия в процессе игры и во время подготовки к ней.

Затем формируются игровые команды и распределяются роли между игроками. «Число команд и игроков зависит как от характера и содержания игры (соответственно сценарию), так и от возможностей обеспечения каждой команды необходимыми материалами игры. Если к игрокам предъявляются конкретные требования (например, уровень компетенции), то их подбор ведется с помощью специальных методик (чаще всего тестов). При необходимости устанавливается возможность совмещения игроками нескольких ролей или исполнение одной роли несколькими игроками» [33, с.72].

Важное значение при проведении деловых игр на уроках обществознания имеет определение начального уровня подготовки игроков, а также допустимость участия в конкретной игре учеников с разным уровнем знаний, умений и навыков. Это особенно важно при создании малых групп в соответствии со сценарием игры, поэтому особое значение приобретает исследование уровня компетентности игроков во владении игровым предметом.

В деловых играх в обязательном порядке должна существовать группа экспертов – людей наиболее компетентных в предмете игры. При необходимости проводится предварительное обучение экспертной группы с учетом вида и объема предстоящей игры (чаще всего, учащимся рекомендуют дополнительные литературные источники, обеспечивающие при их использовании необходимую компетентность экспертов).

Кроме того, для проведения деловых игр, желательно создание счетной группы (поскольку большинство деловых игр носят соревновательный характер). В большинстве случаев, счетные группы создаются из числа

наблюдающих игру. Протоколы для записи счета должны быть заранее согласованы с руководителем игры и экспертами. Еще одна немаловажная деталь. Для создания игровой ситуации необходимы специальные люди (т. н. мартышки), которые должны заниматься созданием всякого рода «помех» и случайных ситуаций, что, в большинстве случаев, служит основанием для принятия тех или иных решений участниками игры. При отборе «мартышек» руководителю необходимо ориентироваться на качества нестандартности мышления своих учеников.

Игровые мотивы участников в принятии игровых решений и осуществлении игровых действий является очень важными для успешного проведения всей игры в целом. Создание игровых мотивов – одна из важнейших задач руководителя игры.

Игровая роль – чаще всего отражение какой-то реальной социальной роли или положения участника в структуре уже существующих игровых отношений. Время пребывания каждого участника игры в определенной роли определяются задачами обучения, которые решаются в данной игре и регулируются руководителем игры в зависимости от ее результатов.

Вход в деловую игру обеспечивается определенными исходными данными о предмете игры, причем их реалистичность для деловой учебной игры совсем не обязательна. Например, в деловых исторических играх достаточно правдоподобность исходных данных и сведений по предмету игры, при этом, участники игры или ее руководитель могут менять исходные данные по ходу действия (хотя в большинстве случаев это означает начала новой игры).

Выходом деловой учебной игры являются те результаты, преследовались при ее проведении: для учащихся – это новый опыт переживания возможностей своего «Я»; для руководителя игры – накопленный опыт организации игровой деятельности и материалы, которые могут стать основой следующего тура игры или для разработки новой.

Последовательность действий участников деловой игры определяется областью возможных решений, т. е. возможными свойствами предмета игры. В

оснащение деловых (как впрочем, и других) игр входят:

- инструкции,
- программы,
- алгоритмы действия,
- задания и способы обработки полученных результатов.

Катализатором деловых игр обычно выступает руководитель, который определяет время, следит за соблюдением регламента и темпа игры. Стимулы к игре должны иметь все ее участники, для учащихся такой стимул общеизвестен – отметки по учебному предмету [6, с.83-92].

При проведении деловых игр по обществознанию обычно используются следующие принципы их организации, знание которых позволяет руководителю игры точнее сформулировать ее назначение и сориентироваться при конкретных обстоятельствах своей деятельности:

1. Полное погружение участников деловой игры в ее проблематику.

Этот принцип предполагает, что во время проведения игры ее участники должны заниматься изучением и анализом только тех вопросов, которые относятся к данной игре. В некоторых случаях целесообразно, чтобы игра продолжалась девять – одиннадцать часов в сутки, при этом желательно, чтобы и в нерабочее время участники игры продолжали общаться между собой. Такой марафон, естественно, требует тщательного продуманного плана проведения всех этапов игры. Это способствует созданию благоприятной атмосферы для творческой отдачи всех участников игры.

2. Постепенное вхождение участников деловой игры в игровую ситуацию. Суть в том, что основные сведения для игры получают не до начала игры, а в процессе самой игровой деятельности и делается это через реализацию педагогического принципа от простого к сложному.

3. Равномерная нагрузка – распределение материалов во времени и по возможностям игроков.

Реализации этого принципа способствуют: использование тестов для оценки уровня компетентности играющих и для периодической оценки их

знаний; перемещение участников группы на разных этапах игры (там, где это соответствует сценарию), из назначения на разные игровые должности; создание специальных ситуаций для демонстрации группе слабо изученных ею вопросов.

Критерием отбора того или иного элемента правдоподобия игры должна быть оценка его влияния на цели проведения деловой игры.

4. Участие в игре лиц более высокого социального статуса, чем основные игроки. Участие учителей, классного руководителя, завуча или директора школы как действующего участника игры прямо сказывается на ее достижениях [1, с.148-152].

Управление деловой игрой на уроке обществознания осуществляется через два аспекта: инструментальной и эмоционально-ролевой.

«При запуске игры ведущий направляет свои усилия на создание специфической атмосферы. Предметом внимания ведущего должны стать создание игровой мотивации, обеспечение оптимальной динамики межличностных отношений. Важно поддерживать определенный уровень соревновательной мотивации среди участников игры, с тем, чтобы она стимулировала активность» [6, с. 116].

При комплектовании команд необходимо учитывать межличностные отношения, сложившиеся в группе. Для достижения успешного сотрудничества членов команды следует сформировать позитивные межличностные отношения, партнерское общение. При этом надо предотвратить перенос цели выполнения задания на пребывание в группе. Американские социальные психологи описали феномен, который назвали превращением социальной группы в «психологическую». В «психологической» группе ее члены связаны взаимной симпатией, ощущают свою защищенность, психологический комфорт и главное внимание уделяют совместному пребыванию в группе, а не решению поставленной проблемы [58, с.238].

Важной особенностью большинства деловых игр по истории является наличие ролевого взаимодействия. Роли структурируют группу. За каждым

участником игры закрепляется определенная позиция в группе с выполнением конкретных функций. Роль понимается не только как сумма функций, но предусматривает и образец поведения. Участники игры формируют у себя систему ожиданий от носителя определенной роли.

Способность действовать в соответствии с ролью зависит от индивидуальных особенностей игрока. Трудности в организации группового взаимодействия часто связаны с гипертрофированной значимостью для отдельных участников оценки их действий. Участие игроков с неадекватной Я-концепцией, слишком завышенной или заниженной самооценкой нежелательно. Однако отбор для участия в деловых играх неприемлем. Данные об индивидуальных особенностях следует учитывать лишь при распределении ролей.

В целом эффективность игры зависит, как показывают исследования, не столько от инициативности и эмоционально-экспрессивных способностей ее участников, сколько от качества управления игровыми действиями. Оптимальное руководство игрой предполагает поддержание необходимого уровня эмоциональной и интеллектуальной напряженности. Для интенсификации интеллектуальной деятельности можно вводить специальные методы коллективного творчества, психогимнастические упражнения. Некоторые психогимнастические упражнения могут быть направлены на регуляцию эмоционального состояния игроков, развитие их коммуникативных умений и используются ведущим на основе анализа ситуации, сложившейся в игре [6, с.119].

Необходимым условием фиксации и закрепления полученного в игре опыта является проведение дискуссии с целью подведения итогов. Обсуждение направляется на выяснения того, почему принимались те или иные решения, к каким результатам они привели, почему определенным стратегиям отдавалось предпочтение, какие знания и умения приобретены.

Проанализировав различные подходы к пониманию сущности деловой игры, охарактеризовав понятие учебной деловой игры и выявив особенности ее

организации, мы можем дать следующие выводы. Во-первых, деловая игра как разновидность игровых технологий на уроках истории является интересной формой урока. Во-вторых, она способствует подъему заинтересованности старшеклассников как к самому предмету - истории, так и к учебной деятельности вообще. В-третьих, учащиеся, исполняя разные социальные роли совершенствуют собственные коммуникативные навыки. Отсюда следует, несомненная значимость применения деловых игр на уроках истории.

2.3. Развитие коммуникативных умений в процессе деловой игры

Говоря о применении деловых игр на уроках истории и о роли коммуникативных умений в становлении образованного человека, мы не можем не заметить взаимосвязи между этими аспектами учебной деятельности. Анализируя исследования известных психологов, педагогов, мы проследили эту взаимосвязь. Общение – одна из составляющих нашей жизни.

Коммуникативные навыки необходимы для успеха в любом виде деятельности. Для того чтобы старшеклассники могли развивать собственные коммуникативные навыки в рамках уроков истории, нужно применять интересные и нестандартные формы проведения уроков, например, рассмотренная нами деловая игра. Конечно же процесс развития коммуникативных навыков протекает в ходе всего школьного обучения. Уже в основной школе педагогам нужно стремиться помочь учащимся коммуницировать в рамках урока, их необходимо учить это делать именно на школьном уроке. Способствовать этому может продуманная концепция развития школьной коммуникации, которая имеет следующие этапы:

1 этап.

Учащиеся под руководством учителя отрабатывают в себе следующие умения:

- готовность учащихся участвовать в урочном общении;
- отвечать на вопросы, давая при этом исчерпывающий ответ;

- задавать вопросы, следя за содержанием работы над проблемой или темой;
- комментировать вопросы и ответы;
- делать сообщения;
- рассказывать логично и последовательно.

2 этап.

Учащиеся приобретают следующие умения:

- простота и четкость речевого высказывания;
- отработка умения сделать свое высказывание понятным каждому человеку;
- умение высказывать свою мысль образно, ярко и кратко;
- умение использовать примеры, подтверждающие высказывания;
- умение использовать риторические вопросы;
- умение вступать в контакт с партнером и собеседником;
- умение регулировать громкость и скорость речевого высказывания.

3 этап.

Отрабатываются умения коммуникативного сотрудничества.

- умение вести беседу в паре, в группе;
- умение поддерживать беседу;
- умение вести конструктивный диалог, дебаты;
- умение построить дискуссию и вести ее;
- умение участвовать в конференциях, играх и турнирах [31, с.364-365].

Необходимо отметить, что описанные умения входят в общее понятие – коммуникативные умения.

В старшей задача учителя истории – создать мотивацию у старшеклассников к процессу обучения, показать значимость коммуникативных навыков для успешного обучения, собственной самооценки, оценки окружающих, что мы доказали в ходе исследования.

Почему же учитель должен отдавать предпочтение игровым технологиям в старшей школе? На наш взгляд, именно деловая игра отвечает психолого-возрастным потребностям старшеклассников, именно она наиболее приближена к реальным жизненным ситуациям, что вызывает у школьников ответственное и

серьезное отношение к самой игре.

Для того, чтобы доказать значение применения деловых игр в развитии коммуникативных умений на уроках истории в старших классах на конкретном примере, а также подвести окончательные итоги нашего исследования, мы анализируем собственную практическую деятельность.

Нами был разработан курс обобщающих уроков по истории и проведена итоговая игра «Исторический вернисаж «Путешественники во времени»». Апробация проходила на учениках 10-го класса. Перед собой мы ставили задачу, обобщить пройденное и познакомить школьников с проектной деятельностью по средствам игровых технологий. Продолжительность курса 8 уроков (6+2). Исторический рамки обобщающего курса: «История Первобытного общества» - «Новая история » (Россия/ страны Запада). Действующие лица: «Организаторы» (ученики 10 «В» кл.) - 25 чел., «Участники» (ученики 6-х кл.) - 60 чел. Место проведения: г. Екатеринбург, МБОУ СОШ № 19.

Исторический вернисаж — это праздник истории, праздник творчества и юных авантюристов, праздник созданный детьми для детей. Старшеклассники пробуют себя в роли организаторов. Они самостоятельно подготовили и провели 3 этапа проекта:

- Статическая галерея (великолепная возможность продемонстрировать свои художественные и дизайнерские способности).
- Ожившие картины истории (квинтэссенция актерского мастерства и детской непосредственности. Всего за 3 минуты Вы сможете познакомиться с целой эпохой).
- Квест «Путешественники во времени» (если Вы думали, что сочетание науки и спорта мало вероятно то Вам не сюда. Скорость, драйв и конечно интеллект во всех своих гранях — именно с этим предстояло столкнуться участникам игры).

Праздник своими руками. Игра создана для того, что бы показать школьникам, что уроки истории это не только книги, карты и домашние

задания. История многогранна. Для воплощения этой цели мы выбрали всем знакомые формы и скомбинировали их так, что бы каждый нашел, что-то для себя. Все дети очень талантливы. Это аксиома. Наша задача — помочь современным школьникам раскрыть свой потенциал. Художники, актеры, спортсмены, молодые ученые и сценаристы, вот только краткий перечень тех кого мы учим. Им всем хочется быть значимым и уникальным. Проявить себя. Побывать в «ситуации успеха». Самое главное все дети хотят внимания. Именно нехватка внимания заставляет их прибегать к хулиганству, хамству и т. п. Наша игра не панацея от всех школьных проблем. Это только крохотный шаг навстречу подрастающему поколению. Возможность показать ученикам, насколько они умнее и талантливее чем они сами о себе думают. Попытка отвлечь от гаджетов и заинтересовать наукой. Продемонстрировать, что учеба может быть праздником. Ярким, интересным и запоминающимся.

Индивидуализация через совместную работу. Индивидуальный подход и план работы для каждого старшеклассника, для воплощения общей задачи проекта. Учесть все не возможно, но это и не нужно. Как часто мы задаем своим ученикам вопрос, что Они хотят? Инфантильность школьников - это поистине проблема современной школы. Но. Из-за огромного количества учеников мы не в состоянии уделить внимание каждому. Наш проект помогает распределить внимание учителя на всех учеников с помощью старшеклассников. Ученики среднего звена получают внимание старших товарищей (для них это более значимо, они видят на кого можно равняться, берут с них пример), в это время руководитель проекта может плодотворно работать с старшеклассниками (рабочая группа проекта 20 человек, за 4 недели можно проработать все вопросы с каждым).

Таблица 3

Команда проекта:

	Роль	Кол-во участников	Функционал
<i>Квест</i>			

	Квест-этапник	10 чел. (2 чел на 1 этап)	<ol style="list-style-type: none"> 1. разработка концепции квеста 2. проработка каждого этапа - оформление «точки» (отличительные элементы: название, эмблема) - разработка конкурсных заданий - выработка критериев оценивания 3. создание маршрутных листов 4. подготовка помещений для мероприятия 5. проведение квеста
	Модератор квеста	1 чел.	<ol style="list-style-type: none"> 1. контроль за процессом реализации квеста 2. поддержание связи между этапами во время квеста 3. помощь на этапе при сильной загруженности «точки»
<i>Статическая галерея</i>			
	Художник	2 чел.	<ol style="list-style-type: none"> 1. помощь командам при подготовке конкурсного задания 2. оформление экспозиции из готовых работ
	Экскурсовод	1 чел.	<ol style="list-style-type: none"> 1. подготовка экскурсии (написание текста) 2. проведение экскурсии
<i>«Ожившие картины истории»</i>			
	Ведущий	1 чел.	<ol style="list-style-type: none"> 1. разработка концепции концерта 2. составление графика репетиций и контроль за ними 3. написание сценариев: <ul style="list-style-type: none"> - открытие - концерт - закрытие 4. непосредственное ведение исторического вернисажа
	Куратор	2 чел.	<ol style="list-style-type: none"> 1. проведение орг. Собрания с представителями командам: <ul style="list-style-type: none"> - знакомство с участниками - разбор конкурсных заданий - распределение репетиций (передача готовых списков ведущему) 2. кураторская работа: <ul style="list-style-type: none"> - оказание помощи и контроль в создании конкурсного заданиям 3. создание «ситуации успеха» для подопечных во время итогового выступления
	Судья	2 чел.	<ol style="list-style-type: none"> 1. составление критериев оценивания творческого номера 2. судейство конкурса 3. итоговый подсчет баллов конкурсантов 4. награждение участников <ul style="list-style-type: none"> - оформление грамот и благодарственных писем - вручение в торжественной обстановке участникам заслуженных наград
<i>Модерация исторического вернисажа</i>			
	Модератор	1 чел.	<ol style="list-style-type: none"> 1. организация связи между всеми разработчиками

	проекта		проекта 2. проведение собраний и контроль за посещением 3. оказание помощи в экстренных ситуациях (замена человека во время итогового мероприятия) 4. взаимодействие с классными руководителями и дирекцией школы
<i>Медиа</i>			
	Фотограф	1 чел.	1. съемка репетиций и мастер-классов 2. съемка финального этапа мероприятия 3. подготовка фото отчета для размещения на сайте школы и группе проекта
	Оператор	1 чел.	1. съемка подготовительного этапа мероприятия 2. съемка финального этапа мероприятия 3. проработка исходников 4. монтаж итогового ролика
	Корреспондент	1 чел.	1. составление вопросов для интервью 2. присутствие на всех репетициях 3. помощь фотографу и оператору при выборе ракурсов 4. освещение финального этапа мероприятия 5. проведение интервью с участниками вернисажа

Таблица 4

**Деятельность по реализации игры (этапы, сроки,
промежуточные результаты)**

Этап	Деятельность	Сроки
<i>Мастер-классы для 10-го класса (команды проекта)</i>	- проработка программы мастер-классов (соотношение интересов разработчиков проекта и желаний школьников) - создание раздаточного материала - проведение мастер-классов для школьников	<i>Первая неделя</i>
<i>Самостоятельная подготовительная работа групп разработчиков</i>	- составление индивидуального плана работы команды - распределение обязанностей (ролей) - работа в микрогруппах - проработка конкурсных заданий	Вторая неделя
<i>Кураторская работа старшеклассников</i>	- проведение оргсобрания с представителями командам: - знакомство с участниками	Третья неделя

		<ul style="list-style-type: none"> - разбор конкурсных заданий - распределение репетиций (передача готовых списков ведущему) - помощь и контроль в создании конкурсного заданиям создание «ситуации успеха» для подопечных во время итогового выступления 	
	<i>Создание программы исторического вернисажа</i>	<ul style="list-style-type: none"> - написание экскурсии по статической галерее - написание сценария для конкурса «Ожившие картины истории» - создание полного сценария исторического вернисажа 	
	<i>Проведение исторического вернисажа</i>	<ul style="list-style-type: none"> - проведение конкурса «Ожившие картины истории» - проведение квеста «Путешественники во времени» - проведение экскурсии в статической галерее 	Четвертая неделя
	<i>Подведение итогов проекта</i>	<ul style="list-style-type: none"> - написание отчета о проделанной работе - составление рекомендаций для улучшения проекта 	

Проанализировав педагогическую и психологическую литературу, мы попытались выделить параметры для анализа результатов проведенной игры.

1. Насколько игровая обстановка соответствовала прописанному сценарию.
2. Учет индивидуальных особенностей учащихся при распределении игровых ролей.
3. Полнота погружения участников деловой игры в ее проблематику.
4. Четкость игровых мотивов участников в принятии игровых решений и осуществлении игровых действий.
5. Уровень создания позитивных межличностных отношений, партнерского общения.
6. Эмоциональная обстановка в ходе игры.
7. Уровень интеллектуальной напряженности в процессе игры.
8. Качество управления игровыми действиями.
9. Уровень удовлетворенности итогами игры самих учащихся.

10. Степень решения поставленных целей.

Конечно же, это не все параметры, необходимые для анализа деловой игры. Мы попытались выделить те из них, которые помогут выявить степень уже сформированных коммуникативных умений, а также более интенсивного и качественного развития их в процессе игры. Заметим, что эти параметры не являются универсальными. В ходе работы с деловыми играми они могут быть подвержены корректировке.

Итак, попытаемся охарактеризовать результаты проведенной игры. Отметим, что основной целью являлось то, насколько проявились и развивались коммуникативные навыки старшеклассников.

Таблица 5

Анализ результатов имитационной игры в 10 "В" классе.

Параметры анализа результатов	
1. Насколько игровая обстановка соответствовала прописанному сценарию.	Игровая обстановка в целом соответствовала изначальному сценарию игры.
2. Учет индивидуальных особенностей учащихся при распределении игровых ролей.	При распределении ролей учитывались пожелания самих учащихся, а также их психологические возможности.
3. Полнота погружения участников деловой игры в ее проблематику.	В ходе игры учащиеся с большой ответственностью играли роли, серьезно анализировали и решали проблемы.
4. Четкость игровых мотивов участников в принятии игровых решений и осуществлении игровых действий.	Учащиеся были нацелены на конструктивное решение игровых проблем, применяли учебные умения и навыки, собственный реальный опыт. Несомненно, присутствовала достаточная мотивация к игровой ситуации
5. Уровень создания позитивных межличностных отношений, партнерского общения.	Еще в процессе подготовки к игре руководитель нацелил учеников на лояльное и позитивное отношение друг к другу. Конечно же возникали мелкие конфликтные ситуации, но в рамках игровой обстановки. Сами учащиеся пытались корректно и достойно строить взаимоотношения
6. Эмоциональная обстановка в ходе игры.	Эмоциональный накал происходил циклично, в зависимости от решаемых вопросов. В целом эмоциональная обстановка была положительной
7. Уровень интеллектуальной	Особенно ярко были проявлены многие интеллектуальные

напряженности в процессе игры.	способности большей части класса, активно высказывались и четко аргументировались разные точки зрения, умело использовались примеры, дискуссии, конструктивный диалог.
8. Качество управления игровыми действиями.	Игровые действия управлялись на достойном уровне.
9. Уровень удовлетворенности итогами игры самих учащихся.	Большинство учащихся были полностью удовлетворены результатами игры, отметили, что открыли в себе много возможностей, одни впервые проявляли инициативу, высказывали свое мнение, другие, примеряли лидерские качества, используя умение вести диалог, отстаивать свою точку зрения, отметили скрытый потенциал интеллектуальных возможностей.
10. Степень решения поставленных целей.	В целом поставленные образовательные цели были выполнены, а главное – в процессе игры учащиеся активно проявили себя, наглядно было показано, как развиваются коммуникативные навыки.

Как видим, наглядный пример доказывает исследуемые положения данной работы. Деловая игра действительно способствует развитию коммуникативных умений старшеклассников. Хотя она и не является единственным способом развития данной категории навыков, а является лишь одним из вариантов.

Безусловно, деловые игры оказывают помощь и учителю, и самим ученикам в раскрытии данных умений.

Анализируя опыт проведения игр другими педагогами, мы выявили такую особенность: деловые игры применяются как инновационная технология, при этом их применение выполняет разные цели, но вот, бесспорно то, что все они нацелены на коммуникацию между учащимися.

Таким образом, мы практическим путем подтвердили законность выдвинутых нами положений.

Заключение

На сегодняшний день, школа является одним из важнейших факторов формирования жизненных установок личности и гуманизации общественных отношений. Современному обществу необходимы образованные, нравственно

богатые, целеустремленные личности, которые могут самостоятельно принимать решения и брать на себя ответственность за последствия этого выбора. Способные к партнерству и сотрудничеству. Отличающиеся мобильностью, динамизмом, конструктивностью. В рамках образовательной области «История» учитель должен стремиться всецело сформировать данные качества межличностного общения. Важным является тот факт, что коммуникативная культура старшеклассников в настоящее время оставляет желать лучшего. В то время, как общение – важнейшая составляющая нашей жизни. Это наука и искусство, где важны не только природные, индивидуально-психологические качества личности, но и образование человека.

Коммуникативные навыки необходимы в любом виде деятельности. Педагог стремиться выбрать наиболее оптимальные варианты для их развития, например, игровые технологии. Л.П. Борзова, исследуя мотивы участия школьников в играх на уроках истории, отмечает: «Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие — чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.».

Ранее мы отмечали, что деловая игра и её применение на уроках истории помогает развить эти навыки, т. к. в данном виде игры на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации и отношения, профессиональная деятельность, в рамках которых выбирается оптимальный вариант решения рассматриваемой проблемы, и имитируется его реализация на практике.

Исследовав данные положения, рассмотрев комплекс имеющихся проблем, а также решая поставленные цели и задачи в рамках темы настоящей дипломной работы «Развитие коммуникативных навыков старшеклассников посредством игровых технологий на уроках истории», мы можем сделать следующие выводы.

Во-первых, выявили влияние игровых технологий на развитие

коммуникативных навыков учащихся старших классов на уроках истории;

во-вторых, рассмотрели коммуникативную культуру старшеклассников с учетом их возрастных особенностей;

в-третьих, показали значение коммуникативных навыков учеников старшей школы для дальнейшей профессиональной деятельности;

в-четвертых, рассмотрели сущность игры и игровых технологий в обучении старшеклассников;

в-пятых, раскрыли понятие и назначение деловых игр, проанализировали их практическое значение на уроках истории;

в-шестых, доказали, что игровые технологии на уроках истории действительно способствуют развитию коммуникативных навыков старшеклассников.

Успешно выполненные цели и задачи нашего исследования позволяют говорить о том, что уроки истории с использованием деловых игр делают учебный процесс не только увлекательным, но и способствуют раскрытию важных умений.

Особенностью игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение в обществе, ориентация на речевую деятельность. Как мы увидели, деловая игра способствует формированию умения принимать серьезные решения, анализировать и давать свою точку зрения на ту или иную проблему.

Хотелось бы рекомендовать практикующим педагогам и будущим учителям использовать игровых технологий в качестве возможности развития коммуникативных навыков старшеклассников.

Не будем забывать, что задача школьного учителя – развитие полноценной (в интеллектуальном смысле) личности, нацеленной на успешную профессиональную самореализацию.

Библиография

1. Абрамова Г. С., Степанович В. А. Деловые игры: теория и организация. Екатеринбург, - 1999.
2. Айламазьян А. М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра. М. , - 2000.
3. Алексеева Н. М. Игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. 1994. № 4. с. 29-32.
4. Алмазов, Б. Н. Психологическая совместимость с детьми [Текст] / Б. Н. Алмазов. – Свердловск : МКП Урал-Гриф, 1991. – 71 с.
5. Ананьев Б.Г. Человек как предмет познания. Спб.: Питер, 2001. - 288с.
6. Ананьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр [Текст] / В. Г. Ананьева. – Екатеринбург : Деловая книга, 1999. – 124 с.
7. Андреева, Г. М. Социальная психология [Текст] : учебник / Г. М. Ананьева. – изд. 5-е, испр. и доп. - М. : Аспект-пресс, 2004. – 365 с.
8. Аникеева Н. П. Воспитание игрой. М.: Просвещение, - 1987. – 144 с.
9. Асмолов, А. Г. Психология личности: Принципы общепсихологического анализа [Текст] : учебник / А. Г. Асмолов. – М. : Смысл : Академия, 2002. – 416 с.
10. Ащенко В. А. Игра и выбор профессии. М.: Наука, 1990. – 94 с.
11. Батаршев А. В. Психодиагностика способности к общению, или Как определить организаторские и коммуникативные качества личности. М., 1999. – 176 с.
12. Белкин, А. С. Педагогика детства: Основы возрастной педагогики [Текст] / А. С. Белкин. – Екатеринбург : Сократ, 1995. – 152 с.
13. Белкин, А. С. Ситуация успеха: Как её создать [Текст] : кн. для учителя / А. С. Белкин. – М. : Просвещение, 1991. – 176 с.
14. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих

- взаимоотношений. Екатеринбург: Литур, 2000. – 575 с.
15. Беспалько В. П. Слагаемые педагогических технологий. М.: Педагогика, 1999. – 1991 с.
 16. Бехтерев В. Ф. Активность личности: психолого-педагогические аспекты воспитания в современных условиях: Учеб. Пособие. – Красноярск, 1996. – 139 с.
 17. Битянова Н. Р. Психология личностного роста. – М.: Междунар. пед. акад., 1995. – 64 с.
 18. Бодалев А. А. Личность и общение. – М.: Междунар. пед. акад., 1995. – 326 с.
 19. Борзова Л. П. Игры на уроке истории. М : Владос-Пресс, 2001. – 160 с.
 20. Вазина К. Я. Коллективная мыследеятельность – модель саморазвития человека. Н. Новгород, 1990. – 95 с.
 21. Валицкая А. П. Современные стратегии образования: варианты выбора // Педагогика. 1997. № 2. С.3-8.
 22. Вишнякова Н.Ф. Креативная психопедагогика. Психология творческого обучения. Минск, 1995. – 240 с.
 23. Выготский Л. С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. 1996. № 6. – с. 62-76.
 24. Выготский Л. С. Педагогическая психология. М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 536.
 25. Вяземский Е. Е., Стрелова О. Ю. Как сегодня преподавать историю. М.: Просвещение, 1999. – 112 с.
 26. Гальперин П. Я. Методы обучения и умственное развитие ребенка. М.: Изд-во МГУ, 1985. – 82 с.
 27. Гиззатуллин, И. Г. Игры для старшеклассников [Текст] / И. Г. Гиззатуллин // Преподавание истории в шк. – 1992. - № 5-6. – С. 54-55.
 28. Губаренко О. М. Игровые формы уроков истории // История и обществознание в школе. – 2001, - № 9. – с. 22-24.
 29. Гузненко З.И. Выпускная квалификационная работа. Специальность

- 050401- История (Текст): учебно-методическое пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности «История» / З.И. Гузненко; Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 96 с.
30. Давыдов В. В. Теория развивающего обучения.- М.: Интор, 1996.
31. Дереклеева Н.И. Развитие коммуникативной культуры учащихся на уроке и во внеклассной работе: Игровые упражнения. – М.: 5 за знания, 2005. – 192 с.
32. Загвязинский В.И. Методология и методика дидактического исследования.- М.: Педагогика, 1982. – 208 с.
33. Загрекова Л. В. , Николина В. В. Теория и технология обучения. М. , - 2004. – 157 с.
34. Зимняя И. А. Педагогическая психология. Ростов-на-Дону. – М. , - 1997. – 480 с.
35. Иванова А. Ф. Нетрадиционные формы работы на уроках // Преподавание истории в школе, - 1994, - № 8.
36. Игровое моделирование: теория и практика / под ред. Ладенко И. С.- Новосибирск, 1987. – 229 с.
37. Ильинская И. А. Проблемные ситуации и пути их создания на уроке. М., 1995. – 80 с.
38. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. – М., 1998.
39. Канн-Калик В. А. Учителю о педагогическом общении: Кн. Для учителя. М.: Просвещение, 1987. – 190 с.
40. Караковский В. А. Стать человеком: Общечеловеческие ценности – основа целостного воспитательного процесса. М.: Педагогика, 1993. – 80 с.
41. Кларин М. В. Инновации в обучении и мировой педагогике. Обучение на основе исследования игры и дискуссии. М. , - 1996.
42. Коллективная учебно-познавательная деятельность школьников [Текст] / под ред. И. Б. Первина. – М. : Педагогика, 1985. – 144 с.
43. Кон И.С. Психология юношеского возраста. М.: Просвящение, 1979. – 175

с.

44. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года. – М.: УГЛ, АПК и ПРО, 2004. – 24 с.
45. Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М.: Владос-пресс, 2001.
46. Корягина Л.Л. Урок- деловая игра «Избирательная компания» // Преподавание истории и обществознания в школе. 2004. №1. стр.43-48.
47. Кулагина Г. А. Сто игр по истории. Пособие для учителя. М : Просвещение, 1983.
48. Кулагина И. Ю. Возрастная психология: Развитие человека от рождения до поздней зрелости. – М.: Сфера, 2001. – 464 с.
49. Культура современного урока [Текст] / под ред. Н. Е. Щурковой. - М. : Рос. пед. агентство, 2000. – 91 с.
50. Курганов, С. Ю. Ребенок и взрослый в учебном диалоге [Текст] : кн. для учителя / С. Ю. Курганов. – М. : Просвещение, 1989. – 126 с.
51. Кучерук И. В. Учебные игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории. М., 1991.
52. Ладенко И. С. Игровое моделирование: методика и практика. Методические принципы организации проведения деловых игр. М. , - 1999.
53. Леонтьев А. А. Психология общения. 2-е изд. М.: Смысл, 1997.
54. Макаренко, И. Деловые игры [Текст] / И. Макаренко // Восп. школьников. – 1996. - № 6. - С. 12 – 16.
55. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте [Текст] : пособие для учителя / А. К. Маркова. – М. : Просвещение, 1983. – 96 с.
56. Маслоу А. Г. Дальние пределы человеческой психики. СПб.: Евразия, 1997. – 432 с.
57. Матюнин, Б. Г. Нетрадиционная педагогика [Текст] / Б. Г. Матюнин. – М. : Школа-пресс, 1994. – 96 с.
58. Миллер С. Психология игры. – СПб.: Унив.кн., 1999. – 320 с.

59. Мухина, В. С. Возрастная психология : феноменология развития [Текст] : учебник / В. С. Мухина. – 10-е изд., перераб. и доп. – М. : Академия, 2006. – 608 с.
60. На пути к толерантному сознанию [Текст] / отв. ред. А. Г. Асмолов. – М. : Смысл, 2000. – 255 с.
61. Назарова Т. С. Педагогические технологии: новый этап эволюции? // Педагогика, 1997. № 3. С. 20-27.
62. Настольная книга учителя обществознания. Справ.-метод. Пособие / Сост. Т. И. Тюляева. – М.: Астрель, 2003. – 245 с.
63. Немов Р. С. Психология: учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Гуманитар. Изд. центр ВЛАДОС, 2003. – 608 с.
64. Новейший философский словарь / Сост. А. А. Грицанов. Минск: Изд-во В. И. Скакун, 1998.
65. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст] : учеб. пособие / Е. С. Полат [и др.]. – 2-е изд., стер. – М.: Академия, 2005. – 272 с.
66. Основы педагогического мастерства [Текст] : учеб. пособие / под ред. И. А. Зязюна. – М. : Просвещение, 1989. – 302 с.
67. Остапчук, Н. В. Психолого-педагогические основы общения [Текст] / Н. В. Остапчук. – Екатеринбург : Уникум, 2001. – 82 с.
68. Педагогика [Текст] : учеб. пособие / под ред. Ю. К. Бабанского. – 2-е изд., доп. и перераб. – М. : Просвещение, 1988. – 479 с.
69. Педагогика: Большая современная энциклопедия под. Ред. Е. С. Рапацевич. – Мн.: «Современное слово», 2005. – 720 с.
70. Педагогические технологии [Текст] : учеб. пособие / М. В. Буланова-Топоркова [и др.] ; под общ. ред. С. В. Кукушина. – М. : Март ; Ростов н/Д : Март, 2004. – 336 с.
71. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии [Текст] : учеб. пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – М. : Рос. пед. агентство, 1996. – 269 с.

- 72.Полякова С.Д. Психопедагогика воспитания и обучения. М.: Новая шк., 2003. – 304 с.
- 73.Прутченков, А. С. Возможности игровой технологии: понятия и термины [Текст] / А. С. Прутченков // Педагогика. – 1999. - № 3.
- 74.Психологический словарь [Текст] / под ред. В. П. Зинченко, Б. Г. Мещерякова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Педагогика-Пресс, 1996. – 440 с.
- 75.Психология [Текст] : словарь / под общ. ред. А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Политиздат, 1990. – 494 с.
- 76.Психология развивающейся личности [Текст] / под ред. А. В. Петровского. – М. : Педагогика, 1987. – 239 с.
- 77.Райнпрехт Хансхайнц. Воспитание без ограничений./Пер. с нем. Н. Брусковой. – М.: Семья и школа, 2000. – 256 с.
- 78.Рихтер И. Ю. К вопросу о коммуникативной стороне общения. М., - 2002. – 137 с.
- 79.Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. М.: Педагогика, 1989. – 713 с.
- 80.Руссо Ж.-Ж. Эмиль, или о Воспитании /Пер.с фр. СПб,1987.
- 81.Сборник нормативных документов. Обществознание / сост. Э.Д. Днепров, А.Г. Аркадьев, - 2-е изд. – М.: Дрофа, 2006. – 73,(7) с.
- 82.Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии [Текст] : учеб. пособие / Г. К. Селевко. – М. : Нар. образование, 1998. - 255 с. .
- 83.Селиванов В.С. Основы общей педагогики: теория и методика воспитания. М.: Академия, 2000.
- 84.Справочник заместителя директора школы по воспитательной работе. – М.: Пед. поиск, 1999. – 160 с.
- 85.Столяренко А.Д. Психология и педагогика: Учеб. пособие. Ростов-на-Дону, 1998.
- 86.Суховершина, Ю. В. Тренинг коммуникативной компетенции [Текст] / Ю. В. Суховершина, Е. П. Тимохимова, Ю. Е. Скоромная. – М. : Акад. проект : Трикста, 2006. – 112 с.

- 87.Тихомирова Е.И. Социальная педагогика: Самореализация школьников в коллективе: Учеб. пособие для студ. высш. Учеб. заведений / Евгения Ивановна Тихомирова. – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 144с.
- 88.Фельдштейн Д.И. Психология становления личности. – М.,1994.
- 89.Формирование интереса к учению у школьников [Текст] / под ред. А. К. Марковой. – М. : Педагогика, 1986. – 192 с.
- 90.Формирование личности старшеклассника [Текст] / под ред. И. В. Дубровиной. - М., 1989.
- 91.Формирование учебной деятельности школьников [Текст] / под ред. В. В. Давыдова, И. Ломпшера, А. К. Марковой. - М. : Педагогика, 1982. – 216 с. 40.
- 92.Фридман Л.М. Педагогический опыт глазами психолога. М.: Просвещение, 1991.
- 93.Фридман, Л. М. Психологический справочник учителя [Текст] / Л. М. Фридман, И. Ю. Кулагина. - М. : Просвещение, 1991. – 288 с.
- 94.Хейзинга Й. Homo ludens В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс-Академия, 1992.
- 95.Цукерман Г.А. Психология саморазвития: задача для подростков и их педагогов. М.: Интерпракс, 1994.
- 96.Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С. А. Шмаков. - М. : Новая шк., 1994. – 240 с.
- 97.Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. - М. : Владос, 1999. – 360 с.
- 98.Якиманская И.С. Личностно – ориентированное обучение в современной школе. М.: Сентябрь, 1996.
- 99.Якиманская И.С. Разработка технологии личностно – ориентированного обучения //Вопросы психологии. 1995. № 2. С.31-41.

Внушение — это система словесно-образных воздействий на коллектив и отдельных его членов с целью вызвать соответствующее состояние и поведение, потребности и привычки.

Деловая игра — форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики.

Деятельность — это внутренняя (психическая) и внешняя (физическая) активность человека, регулируемая сознаваемой целью.

Диалог — попеременный обмен репликами двух и более людей.

Дискуссия — способ организации совместной деятельности, помогающий выработать общее решение проблемы.

Знания — результаты процесса познания действительности, отражающие ее в сознании человека в виде представлений, понятий, суждений и т. д.

Игра — совместная групповая деятельность, в которой ее участники распределяют, берут на себя и исполняют различные социальные роли.

Игровая технология — группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Инновационные технологии — нововведение в педагогической деятельности, изменение в содержании обучения и воспитания, имеющее целью повышения их эффективности.

Интеллект — совокупность врожденных и приобретенных при жизни общих умственных способностей, от которых зависит успешность освоения человеком различных видов деятельности.

Интерактивная сторона общения — взаимодействие (и воздействие) людей друг с другом в процессе межличностных отношений.

Коммуникативная культура — способность устанавливать и поддерживать контакты с другими людьми на основе внутренних ресурсов, необходимых для построения эффективного коммуникативного действия в ситуациях межличностного общения.

Коммуникативная сторона общения — действия личности, сознательно

ориентированные на смысловое их восприятие другими людьми.

Коммуникативные умения - комплекс осознанных коммуникативных действий, основанных на высокой теоретической и практической подготовленности личности, позволяющий творчески использовать знания для отражения и преобразования действительности. Это умение правильно, грамотно, доходчиво объяснять свою мысль и адекватно воспринимать от партнеров по общению.

Компетентность — общая способность и готовность личности к деятельности, основанная на знаниях и опыте, которые приобретены благодаря обучению, ориентированные на самостоятельное участие личности в учебно-познавательном процессе, а также направленные на ее успешное включение в трудовую деятельность.

Конкуренция — это соперничество, борьба за достижение наилучших результатов на каком-либо поприще.

Кооперация или кооперативное взаимодействие — это координация, упорядочивание, комбинирование, сложение усилий каждого из участников совместной деятельности.

Лексика — это совокупность слов, входящих в состав какого-либо языка.

Личность — понятие, обозначающее совокупность психологических качеств человека, составляющих его индивидуальность и определяющих его социальные поступки, поведение среди людей.

Межличностное взаимодействие — совокупность связей и взаимовлияний людей, складывающихся в их совместной деятельности, например, в ходе игрового занятия.

Метод убеждения — это система словесно-предметных воздействий на сознание обучаемых (подчиненных), или общее мнение коллектива, которое обеспечивает добровольное принятие распоряжений и превращение их в мотивы поведения членов коллектива.

Мотив — устойчивая внутренняя психологическая причина поведения человека, его поступков.

Мотивация — динамический процесс физиологического и психологического управления поведением человека, определяющий его направленность, организованность, активность и устойчивость.

Навык — приобретенное в результате научения и автоматически осуществляемое движение, неизменно приводящее к вполне определенному результату.

Научение - процесс и результат приобретения человеком знаний, умений и навыков.

Нерефлексивное слушание — слушание при минимальном вмешательстве в речь собеседника при максимальной сосредоточенности на ней.

Обучение — профессиональная деятельность учителя, направленная на передачу учащимся знаний, умений и навыков.

Общение — это сложный многоплановый процесс установления и развития контактов между людьми, порождаемый потребностями совместной деятельности и включающий в себя обмен информацией, выработку единой стратегии взаимодействия, восприятие и понимание другого человека.

Педагогическая игра — игра, обладающая существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Перцептивная сторона общения - восприятие и оценку людьми социальных объектов.

Подражание — следование какому-либо примеру, образцу. Направлено на внешнюю идентификацию индивидуумом себя с некоторой значимой для него личностью.

Речь — система используемых человеком звуковых сигналов, письменных знаков и символов для представления, переработки, хранения и передачи информации.

Самоопределение личности — самостоятельный выбор человеком

своего жизненного пути, ценностей, нравственных норм, будущей профессии и условий жизни.

Самооценка — оценивание человеком своих собственных психологических качеств и поведения, достижений и неудач, достоинств и недостатков.

Самосознание — это образ себя и отношение к себе, иначе «Я-концепция».

Синтаксис — это характерное для конкретных языков средства и правила создания речевых единиц.

Сотрудничество — стремление человека к согласованной, слаженной работе с людьми.

Социализация личности — это процесс усвоения и активного воспроизводства индивидуумом общественного опыта, в результате которого он становится личностью и приобретает необходимые для жизни среди людей знания, умения, навыки и привычки.

Умения — освоенные человеком способы выполнения действий, обеспечиваемые совокупностью приобретенных знаний и навыков.

Учебная деловая игра — это целенаправленная сконструированная модель какого-либо реального процесса, имитирующая профессиональную деятельность и направленная на формирование и закрепление профессиональных умений и навыков.

Форма урока — внешнее выражение согласованной деятельности учителя и учащихся, осуществляемой в определенном порядке и режиме.

Исторический вернисаж

«Путешественники во времени»

пошаговый алгоритм реализации проекта

«Экскурсия в историческую галерею»

Коллаж «придумал — нарисовал — представил — победил»

Задача старшеклассников:

- курирование процесса изготовления коллажа
- разработка концепции выставки
- оформление экспозиции
- презентация работ (экскурсия)

Задача 5-7 классов:

- Получить тему
- Придумать концепцию
- Создать коллаж
- Получить эстетическое и моральное удовольствие от лицезрения своего шедевра в «галерее»

<i>Статическая галерея</i>			
	Роль	Кол-во участник ов	Функционал
	Художник	2 чел.	1. помощь командам при подготовке конкурсного задания 2. оформление экспозиции из готовых работ
	Экскурсовод	1 чел.	1. подготовка экскурсии (написание текста) 2. проведение экскурсии

«Ожившие картины истории»

Во время мастер-класса старшеклассникам будет предложен алгоритм создания творческой визитки. На базе полученных знаний им будет предложено задание: курирование 5-7 классов. Вместе со своими подопечными ребята подготовят номера для творческого конкурса.

Так же ребята примут участие в судействе конкурса. Критерии оценки придумывает группа разработчиков во время мастер-класса. Далее начинается работа с классами.

Задача старшеклассников:

- курирование процесса создания визитки (1 подгруппа)
- разработка концепции творческого конкурса (программа выступлений)
- презентация работ (конкурс)
- создание судейской бригады (2 подгруппа)
- разработка критерии оценивания
- судейство конкурса
- подведение итогов — награждение участников

Задача 5-7 классов:

- Получить тему
- Придумать концепцию
- Создать визитку
- Получить эстетическое и моральное удовольствие от своего выступления.

«Ожившие картины истории»			
	Роль	Кол-во участников	Функционал
	Ведущий	1 чел.	1. разработка концепции концерта 2. составление графика репетиций и контроль за ними 3. написание сценариев: - открытие - концерт - закрытие

			4. непосредственное ведение исторического вернисажа
	Куратор	2 чел.	1. проведение орг. Собраний с представителями командам: - знакомство с участниками - разбор конкурсных заданий - распределение репетиций (передача готовых списков ведущему) 2. кураторская работа: - оказание помощи и контроль в создании конкурсного заданиям 3. создание «ситуации успеха» для подопечных во время итогового выступления
	Судья	2 чел.	1. составление критериев оценивания творческого номера 2. судейство конкурса 3. итоговый подсчет баллов конкурсантов 4. награждение участников - оформление грамот и благодарственных писем - вручение в торжественной обстановке участникам заслуженных наград

Алгоритм

1. Подборка тем для номеров

2. Разработка критериев оценивания

3. Составление информационного письма для участников

4. Кураторская работа

4.1 Распределение кураторов по классам

4.2 Работа с командами:

- Получение темы
- Мозговой штурм «Есть идея!»

Каждый из участников предлагает идеи для номера, куратор выступает в роли секретаря и фиксирует все. После «штурма» секретарь зачитывает получившийся перечень идей. Путем голосования выбираются наиболее интересные. Задача куратора не допустить открытых конфронтаций среди команды. Все спорные и острые моменты учимся решать мирным путем (переговоры, в крайнем случае используем право Вето).

Если команда не пришла к единому мнению куратор предлагает свои идеи.

В итоге должна быть выработана концепция предстоящего выступления.

- Распределение ролей и обязанностей:
 - Ответственный за сценарий
 - Ответственный за музыку
 - Ответственный за костюмы / декорации
 - Другое
- Составление графика репетиций (min на 3-х репетициях должна быть вся труппа)

4.3 Работа команд

- Написание сценария
- Подборка музыкального сопровождения
- Нарезка видеоряда (если есть необходимость и позволяют возможности зала, где будет проходить мероприятие)
- Подготовка костюмов и декораций

4.4 Репетиции

I — Читка текста

II - Прогон с музыкой

III-IV — Прогон с костюмами и декорациями

V — Финальный прогон с учетом всех коррективов

5. Техническая подготовка

5.1 Подготовка зала

- Налаживание света и звука
- Планирование рассадки команд

5.2 Секретариат

- Подготовка бланков оценивания для жюри
- Подготовка бланков грамот и благодарственных писем
- Написание объявления о предстоящем мероприятии

5.3 Ведущий

- Написание сценария
- Контроль за финальными репетициями

6. Выступления команд

- Проверка наличия конкурсантов и инвентаря
- Налаживание музыки и видео
- Выступление

Квест «Путешественники во времени» путь от задумки до реализации

«Хочу — Могу — Делаю ». 3 основных слова при реализации проекта. «Хочу» - школьники предлагают свои идеи касательно этапов и заданий квеста. «Могу» - Чем я могу помочь команде? В чем мой талант? Во время игры дети будут демонстрировать свои сильные стороны и таланты. «Делаю» - в детстве мы играли в конструктор, сейчас мы конструируем отдельные идеи в целостный «продукт».

- Мозговой штурм «Есть идея!»
- Игра «У меня есть талант»
- «Я у мамы инженер»

	Роль	Кол-во участников	Функционал
Квест			
	Квест-этапник	10 чел. (2 чел на 1 этап)	1. разработка концепции квеста 2. проработка каждого этапа - оформление «точки» (отличительные элементы: название, эмблема) - разработка конкурсных заданий - выработка критериев оценивания 3. создание маршрутных листов 4. подготовка помещений для мероприятия 5. проведение квеста
	Модератор квеста	1 чел.	1. контроль за процессом реализации квеста 2. поддержание связи между этапами во время квеста 3. помощь на этапе при сильной загруженности «точки»

Алгоритм :

1. Разработка концепции:

- Выбор тематики
- Количество этапов/ станций
- Варианты заданий

2. Команда квеста

- Составление перечня ролей
- Распределение функционала (кто за что отвечает)
- Составление плана работы
- Выявление контрольных точек

3. Подготовительный этап

3.1. Проработка каждого этапа

- Место этапа (где находится станция)
- Оформление (какие декорации и инвентарь необходим для оптимального функционирования)
- Маркировка (проработанные пути входа на «точку» и выхода)
- Оповестительные знаки (для точки и ведущих)
- Этапные карточки (для фиксации результатов команд с учетом штрафов)

3.2. Составление заданий на станции

- Поиск информации
- Составление заданий
- Оформление заданий согласно концепции этапа

3.3. Маршрутные листы

- Придумать легенду (что ищем?)
- Составить оптимальный план передвижения для каждой команды
- Оформить карту квеста

4. Создание регламента мероприятия:

4.1. Тайминг

- Сколько времени участникам дается на выполнение заданий

- сколько на передвижение от одной станции до другой

4.2. Правила прохождения квеста

- когда и где старт
- порядок старта участников
- точное количество этапов
- как можно передвигаться во время квеста (согласно маршрутному листу, маркеровке (виды возможной маркировки), согласно голосовым командам организаторов, все вместе, др.)
- можно ли пропускать этапы
- есть ли возможность проходить заново

4.3. Оознавательные знаки этапов

Как участник поймет что это за этап (табл. с названием, эмблема, костюмы, др.)

4.4. Оознавательные знаки команд

Что должно быть у участников во время проведения квеста (эмблема команды, название, девиз и т.п.).

4.5. Штрафы

За что и в каком объеме

5. Работа с командами

- Распространение информации о предстоящем мероприятии по классам.
- Проведение организационного собрания с классными руководителями и капитанами команд (разбор регламента, разъяснение сложных вопросов)

6. Оформление «полигона»

- Нанесение маркировки
- Оформление этапов
- Подготовка старта и финиша
- Налаживание связи с системы оповещения

7. КВЕСТ

- Раздача маршрутных листов капитанам команд
- Старт участников
- Работа станций согласно регламенту

- Финиш

8. Подведение итогов

- Сбор маршрутных листов и этапных карточек
- Подсчет баллов с учетом штрафов
- Внесение баллов в общий реестр проекта
- Объявление победителей по номинациям

9. Реорганизация «полигона»

- Снятие маркировки
- Уборка мусора
- Наведение порядка на месте этапа

10. Объявление благодарности всем участникам проекта!